목차

1. 소프트웨어 설치 1

시스템 권장 요구 사양 1
설치 순서 1
설치 순서 1
소프트키 설치 2
하드웨어 키 설치 3
소프트웨어 설치 (Windows) 4
소프트웨어 제거 6
소프트웨어 설치(Macintosh) 8
소프트웨어 제거(Macintosh) 9
설정 순서 9
출력 장치 설정 9
유지 관리 9
환경 설정 관리자 사용 9
암호 설치 11
설치 관리자 사용 11
암호 추가 12

2. 클라이언트로부터 작업을 수신하기 위한 소프트웨어 설정 ...13

파일 및 프린터 공유 설정 13
Windows Vista용 파일 및 프린터 공유 설정 13
Windows XP에서의 파일 및 프린터 공유 설정 13
Windows XP용 파일 및 프린터 공유 설정 13
Windows Server 2003 의 파일 및 프린터 공유 14
AppleTalk 프로토콜 설치 15
Windows Server 2003 에 AppleTalk 프로토콜 설치하기 15
Windows 클라이언트 설정 15
Macintosh OS 클라이언트 설정 16
Macintosh X.3 클라이언트 설정 16
Macintosh OS X.4 클라이언트 설정 19
Macintosh OS 9 클라이언트 설정 22
네트워크에서 PPD 공유 23
Windows Vista용 네트워크에서 PPD 공유 23
Windows XP 및 2003 Server용 네트워크에서 PPD 공유 24

3. PhotoPRINT Server 시작하기 27

소프트웨어의 기본 요소 27
클래식 메뉴 27
도구 모음 28
장치 영역 28
설정 영역 29
대기열 29
작업 미리보기 창 30

작업 미리보기 창 31
주 화면 새로 고치기 31
수치 입력 31
기본으로 제공된 산술 연산 사용 31
입력된 값과 산술 연산 자동 적용 32
어플리케이션 환경 설정 33
배경색 바꾸기 35
작업 모니터 사용 36
작업 모니터 시작 36
연결 선택 36
작업 모니터 38
작업 모니터 끝내기 38
도움말 보기 38
소프트웨어 끝내기 38

4. PhotoPRINT SE 시작하기 40
본 소프트웨어의 기본 요소들 40
클래식 메뉴 40
도구 모음 40
장치 영역 41
설정 영역 42
열 머리글 42
주 화면 새로 고치기 42
수치 입력 42
기본으로 제공된 산술 연산 사용 42
입력된 값과 산술 연산 자동 적용 43
어플리케이션 환경 설정 44
도움말 보기 45
소프트웨어 끝내기 45

5. 출력 장치 설정하기 47
새 설정 추가/변경 47
데스크탑 프린터를 출력 장치로 설정 48
설정 선택 49
설정 활성화 49
설정 삭제 49
설정 등록 정보 편집 49
설정 등록 정보 편집 50
포트 설정 변경 51
기본 작업 등록 정보 설정 56
출력 크기 보정 사용 56
출력 크기 보정 사용 57
출력 유효성 검사 사용 58

6. 작업 인쇄하기 62
신규 작업 추가 62
파일에서 작업 추가 62
파일에서 작업 추가 62
핫 폴더를 사용하여 작업 추가 63
소프트웨어로 파일 드래그하기 64
같은 컴퓨터의 어플리케이션에서 작업 전송하기 64
클라이언트 컴퓨터의 어플리케이션에서 작업 전송하기 64
TWAIN 이미지 불러오기 64
작업 선택 65
작업 삭제 65
외부 어플리케이션에서 작업 편집 65
작업 등록 정보 설정 65
작업 처리 66
다른 출력 장치로 작업 이동 66
작업 립핑 66
작업 인쇄 66
작업 처리 중단하기 67
테스트 작업 출력 67
테스트 인쇄 작업 출력 67
테스트 컷 작업 출력 67
작업 로그 사용 68
작업 로그 보기 68
작업 로그 지우기 68
인쇄 마법사에서 인쇄 68
변형 작업 70
작업 견적 70
작업 견적 사용 71
양식 사용자 정의 72

7. 작업 등록 정보 설정 76
작업 등록 정보 대화 상자 열기 76
작업 등록 정보 미리 설정 사용 76
읽기 전용 미리 설정 77
미리 설정 만들기 77
미리 설정 만들기 77
미리 설정 업데이트 78
미리 설정 적용 78
미리 설정 이름 바꾸기 78
미리 설정 삭제 78
미리 설정 가져오기 및 내보내기 79
미리 설정 내보내기 79
기본 작업 등록 정보 설정 79
기본 작업 등록 정보 80
기본 작업 등록 정보 설정 80

미리 보기 창 보기 설정 81
작업 등록 정보 설정 82
고급 작업 등록 정보 82
레이아웃 탭 83
워크플로 탭 85
색상 관리 탭 87
앵글 스크린의 디더링 옵션 설정 91
ICC 입력 프로파일 설정 94
렌더링 처리 설정 95
투명색을 흰색으로 인쇄 97
인쇄 옵션 탭 97
절단 탭 99
타일 탭 100
레이블과 마크 탭 101
색상 조절 탭 105
분판 탭 107
고급 색상 맵핑 탭 109
미리 보기 창 보기 설정 109
작업 등록 정보 설정 110

8. 작업 네스팅 111
네스팅된 작업의 작업 등록 정보 설정 111
네스팅된 작업에 이중 롤 인쇄 사용 113
수동 작업 네스팅 113
작업 네스팅 해제 114
자동 네스팅 사용 114
페이지, 복사본, 타일 및 분판 네스팅 115
네스팅된 작업 다시 정렬 116
이미지 이동 116
네스팅된 이미지 회전 116
이미지 반전 116
다중 섹션 작업을 네스팅된 작업으로 분리 116

9. 작업 타일링 및 자르기 118
작업을 타일로 나누기 120
일정한 크기의 열과 행을 가진 타일로 작업 나누기 120
지정된 크기의 일정한 타일로 작업 나누기 121
타일 선택하기 121
타일 편집하기 121
특정 타일을 출력하지 않는 방법 123
타일 맵 인쇄 123
작업 자르기 125
모든 타일링 및 자르기 제거 125

10. 색상 작업 126
컬러 프로파일러 사용 126
사용자 정의 스폿 컬러 맵핑 사용 126
사용자 정의 스폿 컬러 맵핑 활성화 126
사용자 정의 색상 맵핑을 사용하여 색상 맵핑하기 127
사용자 정의 스폿 컬러 맵핑을 사용하여 색상 맵핑 127
글로벌 색상 맵핑(Global Color Mapping) 사용 129
색상 맵핑을 사용하도록 설정하기 130
글로벌 색상 맵핑을 사용하여 색상 맵핑하기 130
객체 색상 제어 사용 131
고급 색상 맵핑을 사용하여 색상 맵핑하기 132
객체 색상 제어 설정을 미리 설정으로 저장 134
미리 설정으로부터 고급 색상 맵핑 설정 값 불러오기 134

11. 윤곽 커팅 및 가상 복합 출력 136
윤곽 커팅을 위한 작업 설정 136
복합 장치 출력 136
가상 복합 출력 137
자동 정렬 기능이 있는 커팅기에서 가상 복합 출력 137
수동으로 정렬된 커팅기에서 가상 복합 출력 137

12. 클라이언트 어플리케이션에서 인쇄 140
일반 어플리케이션 문제 141
글꼴 포함 141
Postscript 언어 레벨 141
용지 크기 141
스크리닝 141
해상도 142
일반적인 워크플로 안내 142
Adobe Illustrator 143
Adobe Illustrator(Macintosh) 143
Adobe Illustrator(Windows) 144
CorelDRAW 145
Macromedia Freehand 148
Macromedia FreeHand(Macintosh) 148
Macromedia FreeHand(Windows) 149
Adobe PageMaker 150
Adobe PageMaker(Macintosh) 150
Adobe PageMaker(Windows) 152
Adobe Photoshop 154
Adobe Photoshop(Macintosh) 6 이하 154
Adobe Photoshop(Macintosh) 7.0 156
Adobe Photoshop(Windows) 6.0 이하 157
Adobe Photoshop(Windows) 7.0 159
QuarkXPress 160
QuarkXPress 4.1(Macintosh) 160
QuarkXPress 4.1(Windows) 163

QuarkXPress 3.32(Macintosh) 164
QuarkXPress 4.04 166
PhotoPRINT DX/ PhotoPRINT EDITOR 167
컬러 인쇄 167
스폿 컬러 인쇄 169
윤곽 커팅 170

부록 A – 지원되는 파일 형식 172

부록 B – 키보드 단축키 174

부록 C – 스폿 컬러 목록 176

부록 D – 기능 목록 180

색인 185

소프트웨어 사용권 계약

다음 조항 및 조건을 자세히 읽고 이에 동의하는 경우, 서명한 후 반송해 주십시오.

이것은 귀하(개인 또는 단일 업체)와 SA International 간에 체결되는 법적인 계약입니다. 다음 조건에 동의하지 않는 경우, 즉시 본 패키지를 반환해야 합니다. 본 프로그램의 사용은 귀하가 아래에 명시된 조건 및 조항에 동의함을 의미합니다.

동봉된 컴퓨터 프로그램인 "소프트웨어"는 SA International 이 귀하에게 판매하는 것이 아니라 그 사용권을 부여하는 것으로 비독점적, 양도불능의 방식으로 다음 조항에 따라서만 사용이 가능하며, SA International 은 귀하에게 명시적으로 부여하지 않은 모든 권리를 보유합니다. 본 소프트웨어나 SA International 에 관한 어떠한 기밀 정보도 제 3 자에게 공개하거나, 그러한 기밀 정보 사용으로 SA International 에 피해를 주어서는 안됩니다.

1. 사용권

이 소프트웨어는 미합중국 저작권법 및 국제 협약 조항의 보호를 받습니다. 그러므로, 귀하는 소프트웨어 제품을 저작권의 보호를 받는 다른 대상(예: 서적)과 같이 취급해야 합니다. 본 사용권 계약에 따라 귀하는 다음과 같은 작업을 행할 수 있습니다.

(가) 시스템이 읽을 수 있는 형식으로 소프트웨어 복사본 하나를 만들 수 있으며, 이러한 복사본은 오직 백업 목적으로만 사용되어야 합니다. 본 사용권의 명시적 조건에 따라, 귀하는 SA International 의 모든 복사본에 원본에 포함된 저작권 표시 및 기타 모든 재산권 명시를 함께 복사해야 합니다.

(나) 소프트웨어 및 본 사용권에 명시된 모든 권리 뿐만 아니라 본 사용권 사본과 소프트웨어에 포함된 모든 문서를 타인에게 양도할 수 있으며, 이때 사용자는 양도 사실을 SA International 에 서면으로 통지해야 하며 피양도인은 본 사용권의 조건 및 조항을 읽고 이에 동의해야 합니다.

(다) 컴퓨터 한 대에서만 이 소프트웨어를 사용할 수 있으며, 다른 컴퓨터로 소프트웨어를 전송하는 경우 한 번에 컴퓨터 한 대에서만 이 소프트웨어를 사용해야 합니다. "사용중"이라는 것은 컴퓨터의 임시 메모리(램) 또는 영구 메모리(하드 디스크, CD-ROM, 또는 기타 저장 장치)에 로드되는 것을 의미합니다.

2. 제한 사항

소프트웨어 복사본을 타인에게 배포하거나 네트워크상에서 한 컴퓨터에서 다른 컴퓨터로 소프트웨어를 전송해서도 안됩니다. 소프트웨어를 리버스 엔지니어, 디컴파일 또는 디스어셈블할 수 없으며 사람이 인식할 수 있는 형식으로 변환해서도 안됩니다. 소프트웨어를 수정, 변조, 전송, 임대, 리스, 대여, 재판매, 배포, 네트워킹 또는 소프트웨어 또는 그 일부를 사용하여 파생 제품을 만들 수 없습니다.

3. 사용권 만료

본 사용권은 만료될 때까지 유효합니다. 사용권 계약 조항 중 어느 하나라도 위반했을 경우 즉시 본 사용권이 만료됩니다. 사용권 만료시, 사용자는 소프트웨어 및 이 소프트웨어의 모든 사본을 SA International 로 반환해야 하며, 사용자는 이와 같은 절차를 걸쳐 언제든지 본 사용권을 파기할 수 있습니다.

4. 수출 관리법 준수

귀하는 본 소프트웨어 또는 소프트웨어와 직접 연관된 제품을 미합중국 수출 관리국 법 또는 국제 수출 관리법이 금하는 국가에 직접 또는 간접적으로 전송하거나 수출하지 않으며 법이 금하는 어떠한 목적으로도 사용하지 않음을 동의합니다.

5. 보증 면책, 수리 및 피해 보상의 한계

SA International 은 소프트웨어 사용으로 인한 침해, 데이터 유실, 이익 손실, 특별, 부수적 또는 결과적 피해에 대한 비용을 포함한 피해에 대하여 그 어떠한 경우에도 책임을 지지 않습니다. 이와 같은 한계는 SA International 또는 승인된 도매업자나 배포업자가 그러한 피해 가능성을 알고 있을 경우에도 적용됩니다. SA INTERNATIONAL 은 소프트웨어에 대한 명시적 또는 묵시적 보증을 배제하며, 상품성 또는 특정 목적에 대한 적합성에 대한 묵시적인 보증 또한 배제합니다. SA International 은 플로팅, 스캐닝 또는 장치 드라이버에 대한 보증을 하지 않습니다. 이 드라이버는 서비스 차원으로 고객에게 제공되는 것이며, 드라이버 제작시 해당 장비 제조 업체가 자사에 제공한 정보를 바탕으로 개발되었습니다.

SA International 은 소프트웨어나 문서에 나타난 인쇄상 오류에 대해 책임을 지지 않습니다.

6. 일반 사항

귀사가 최종 사용자 자격을 가진 미국 정부인 경우, 본 소프트웨어 사용권 계약상의 "제한된 권리들"만이 허여되고 그 사용, 공개 및 복제에는 '연방 조달 규정(Federal Acquisition Regulations)' 52.227-7013(c)(1)(ii)가 적용됩니다. 본 사용권 계약은 그 사용권을 미국에서 취득한 경우, 법률의 충돌에 관한 규정들을 제외하고 펜실베이니아 주법에 따라 해석하고 미국 외의 지역에서 취득한 경우에는 취득한 국가나 기타 관할구역의 법률에 따라 해석합니다. 본 사용권 계약의 어느 약정이 재판 관할권이 있는 법원이 위법이라고 판시한 경우에도 이 사용권 계약 약정은 완전한 효력을 유지합니다.

© Copyright 2002 SA International, Inc. 모든 권한 보유. 본 발행물의 어느 부분도 발행인의 사전 서면 허락 없이는 전자적 방식, 기계적 방식, 복사, 녹화 및 녹음이나 기타 어떤 방식이나 형태로든지 복제하거나 검색 시스템에 저장하거나 전송하거나 전달할 수 없습니다. 미국에서 인쇄함. 본 사용 설명서의 정보는 사전 통지 없이 변경될 수 있으며, SA International 이 준수해야 할 약정은 전혀 포함하지 않습니다.

Acrobat® Reader Copyright© 1987-2002 Adobe Systems Incorporated. 모든 권한 보유. Adobe 및 Acrobat 는 Adobe Systems Incorporated 의 상표이며 특정 국가나 기타 관할 지역에서 등록되어 있을 수 있습니다. PostScript® 소프트웨어 Copyright© 1984-1998 Adobe Systems Incorporated. 모든 권한 보유.

Flexi, FlexiFAMILY, FlexiSIGN-Pro, FlexiSIGN Plus, FlexiEXPERT, FlexiSIGN, FlexiLETTER, FlexiDESIGNER, FlexiCUT, FlexiENGRAVE, PhotoPRINT Server, PhotoPRINT, PhotoPRINT SE, EnRoute-Pro, EnRoute Plus, EnRoute, EnRoute-Machine Shop 및/또는 본 설명서에서 언급한 기타 SA International 제품들은 SA International 의 상표이거나 등록 상표입니다. Illustrator 는 Adobe Systems Incorporated 의 등록 상표입니다. FreeHand 는 Macromedia Corporation 의 등록 상표입니다. CorelDRAW!는 Corel Systems Corporation 의 상표입니다. AppleTalk, ImageWriter, LaserWriter 및 Macintosh 는 Apple Computer, Inc.의 등록 상표이고, Windows 는 Microsoft Corporation 의 등록 상표입니다. 여기에서

언급된 실제 회사 및 제품의 명칭들은 각각 해당 소유자의 상표 및/또는 등록 상표입니다. Adobe®은 Adobe Systems Incorporated 나 그 자회사의 상표이고 특정 국가나 기타 관할 지역에서 등록되어 있을 수 있습니다. PostScript®은 Adobe Systems Incorporated 나 그 자회사의 등록상표이고 특정 국가나 기타 관할 지역에서 등록되어 있을 수 있습니다.

SA International, Inc.
International Plaza Two, Suite 625
Philadelphia, PA 19113-1518

License Agreement for Users of Adobe® Configurable PostScript® Interpreter and Coded Font Programs

1. Licensor grants to Licensee a nonexclusive sublicense, subject to Paragraph 7 below and the other provisions hereof (a) to use the CPSI Application Object ("Software") solely for Licensee's own internal business purposes in a single central processing unit ("CPU"), optional associated display with a resolution of less than one hundred fifty dots per inch, and, optionally, connected to a single or multiple output device (the "Computer System"); (b) to use the digitally-encoded machine-readable outline programs ("Font Programs") provided by Licensor in a special encrypted format ("Coded Font Programs") and identified herewith to reproduce and display designs, styles, weights, and versions of letters, numerals, characters and symbols ("Typefaces") solely for Licensee's own customary business or personal purposes on the Computer System; and (c) to use the trademarks used by Licensor to identify the Coded Font Programs and Typefaces reproduced therefrom ("Trademarks"). Licensee may assign its rights under this Agreement to a licensee of all of Licensee's right, title and interest to such Software and Coded Font Programs provided the licensee agrees to be bound by all of the terms and conditions of this Agreement.

2. Licensee acknowledges that the Software, Coded Font Programs, Typefaces and Trademarks are proprietary to Licensor and its suppliers. Licensee agrees to hold the Software and Coded Font Programs in confidence, disclosing the Software and Coded Font Programs only to authorized employees having a need to use the Software and Coded Font Programs as permitted by this Agreement and to take all reasonable precautions to prevent disclosure to other parties.

3. Licensee will not make or have made, or permit to be made, any copies of the Software or Coded Font Programs or portions thereof, except as necessary for its use with a single Computer System hereunder. Licensee agrees that any such copies shall contain the same proprietary notices which appear on or in the Software or the Coded Font Programs.

4. Except as stated above, this Agreement does not grant Licensee any rights to patents, copyrights, trade secrets, trade names, trademarks (whether registered or unregistered), or any other rights, franchises, or licenses in respect of the Software, Coded Font Programs, Typefaces, or Trademarks. Licensee will not adapt or use any trademark or trade name which is likely to be similar to or confusing with that of Licensor or any of its suppliers or take any other action which impairs or reduces the trademark rights of Licensor or its suppliers. The Trademarks can only be used to identify printed output produced by the Coded Font Programs. At the reasonable request of Licensor, Licensee must supply samples of any Typeface identified by a Trademark.

5. Licensee agrees that it will not attempt to alter, disassemble, decrypt or reverse engineer the Software or Coded Font Programs.

6. Licensee acknowledges that the laws and regulations of the United States restrict the export and re-export of commodities and technical data of United

States origin, including the Software or Coded Font Programs. Licensee agrees that it will not export or re-export the Software or Coded Font Programs in any form without the appropriate United States and foreign government licenses. Licensee agrees that its obligations pursuant to this section shall survive and continue after any termination or expiration of rights under this Agreement.

7. The Software licensed hereunder may be used to generate screen displays on a single Computer System having a screen resolution of less than 150 dots per inch and to generate output on the associated output device. Licensee agrees not to make use of the Software, directly or indirectly, (i) to generate bitmap images on a screen display with a resolution of 150 dots per inch or greater, (ii) to generate Typefaces for use other than with the Computer System, or (iii) to generate printed output on other than an output device that Licensor has designated to be approved for use with the Software on the Computer System. Any failure of Licensee to comply with this provision is a material breach of this End User Agreement.

8. NEITHER LICENSOR NOR ANY OF ITS REPRESENTATIVES MAKES OR PASSES ON TO LICENSEE OR OTHER THIRD PARTY ANY WARRANTY OR REPRESENTATION ON BEHALF OF LICENSOR'S THIRD PARTY SUPPLIERS.

9. Licensee is hereby notified that Adobe Systems Incorporated, a California corporation located at 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704 ("Adobe") is a third-party beneficiary to this Agreement to the extent that this Agreement contains provisions which relate to Licensee's use of the Software, the Coded Font Programs, the Typefaces and the Trademarks licensed hereby. Such provisions are made expressly for the benefit of Adobe and are enforceable by Adobe in addition to Licensor.

10. The Adobe Postscript Interpreter includes an implementation of LZW licensed under U.S. Patent 4,558,302. The Adobe® PostScript© Interpreter, also referred to as CPSI, is provided on an as is basis. SA International, Inc. is not responsible for any damages arising from the use of the program however caused and on any theory of liability.

1. 소프트웨어 설치

본 소프트웨어를 설치하기 전에 아래의 하드웨어 요구사양을 읽으십시오. 최적의 성능을 얻으려면 권장 요구사양을 충족시키는 시스템을 준비하는 것이 좋습니다. 다른 컴퓨터 소프트웨어와 마찬가지로 프로세서가 빠를수록, RAM 용량이 많을수록, 저장 공간이 많을수록 더 큰 파일을 가지고 작업하면서도 처리 시간을 최소화할 수 있습니다.

시스템 권장 요구 사양

	Windows
프로세서	Windows XP 및 2003 Server 의 경우 Intel Pentium III Windows Vista 의 경우 Intel Pentium IV 프로세서
메모리	1 GB
설치 공간	400 MB
작업 디스크 공간	4 GB
운영 체제	Windows Vista Windows XP Windows 2003 Server
비디오	16 비트 컬러의 1152 x 864 해상도 모니터
기타	DVD 드라이브
	광대역 인터넷 연결 또는 사용 가능한 하드웨어 키용 포트
	사용 가능한 출력 장치용 포트

설치 순서

설치 순서

다음 내용에서는 소프트웨어를 설치하는 방법과 소프트웨어를 실행할 수 있도록 해주는 구성 요소를 설명합니다.

PhotoPRINT 6 을 설치하기 전에 새 버전용으로 변환할 수 있도록 PhotoPRINT 5 에서 미리 설정을 내보내야 합니다.

소프트키 설치

본 소프트웨어는 소프트키나 동글이라고도 하는 하드웨어 보호 키 없이는 실행되지 않습니다. 이 키는 소프트웨어를 도난 또는 재사용으로부터 보호하거나 불법 복제를 방지합니다.

소프트키에는 동글이 필요하지 않으며 소프트웨어 라이센스를 다른 컴퓨터로 전송할 수 있도록 하는 보다 유연한 라이센스 사용을 가능하게 합니다. 자세한 사항은 소프트키를 사용하여 소프트웨어 라이센스 전송을 참조하십시오.

소프트키는 활성화 상태의 유효 여부를 재확인하기 위해 30 일마다 인터넷에 연결됩니다. 소프트키가 30 일 이내에 인터넷에 연결할 수 없는 경우 인터넷에 연결하지 않은 상태에서는 다음 10 일 동안만 소프트웨어를 계속 사용할 수 있다는 경고 메시지가 표시됩니다.

광대역 인터넷 연결을 사용하지 않는 경우 SAi 지원부에 연락하여 하드웨어 키를 구입하십시오.

소프트키를 사용하여 소프트웨어 라이센스 전송

소프트키를 사용하면 한 컴퓨터에서 소프트웨어 라이센스를 비활성화하고 다른 컴퓨터에서 활성화하는 방식으로 소프트웨어 라이센스를 다른 컴퓨터로 전송할 수 있습니다.

1. **도움말** 메뉴에서 **등록**으로 이동하여 **라이센스 전송**을 선택합니다.
2. **예**를 클릭하여 현재 소프트웨어를 실행 중인 컴퓨터에서 소프트웨어 라이센스를 비활성화합니다.

   다른 컴퓨터나 동일 컴퓨터에서 라이센스를 다시 활성화할 수 있습니다.

3. 등록 ID 를 적어 두고 **확인**을 클릭합니다.
4. 라이센스가 전송될 컴퓨터에 소프트웨어를 설치합니다. 자세한 사항은 소프트웨어 설치를 참조하십시오.

   라이센스 전송과 관련하여 문제가 발생하면 SAi 지원부로 연락하십시오.

소프트웨어 등록

소프트키를 사용하는 경우 소프트웨어를 등록해야 합니다. 소프트키에 대한 자세한 사항은 소프트키 설치를 참조하십시오.

설치 관리자에 소프트키를 사용하는 암호를 입력한 경우 소프트웨어를 처음 시작할 때 등록 화면이 자동으로 열립니다.

5. 등록 화면에서 **다음**을 클릭합니다.

6. 등록 ID 를 입력하거나 **등록 ID 가 없습니다**를 선택하고 **확인**을 클릭합니다.

   - 등록 ID 를 찾으려면 **도움말** 메뉴에서 **정보**를 선택하십시오.
   - 새 소프트웨어를 아직 등록하지 않은 경우에는 등록 ID 가 없습니다.

7. 등록 ID 를 입력하지 않았으면 사용자 정보를 입력하고 **확인**을 클릭합니다.

   - 별표(*)로 표시된 항목만 필수 필드입니다.

자동 업데이트 경고

이 소프트웨어는 정기적으로 소프트웨어 업데이트를 확인할 수 있습니다. 자동 업데이트 활성화/비활성화에 대한 자세한 사항은 PhotoPRINT 서버용 어플리케이션 환경 설정 또는 PhotoPRINT SE용 어플리케이션 환경 설정을 참조하십시오.

- 자동 업데이트는 소프트키에만 사용할 수 있습니다.

하드웨어 키 설치

본 소프트웨어는 소프트키나 동글이라고도 하는 하드웨어 보호 키가 없으면 실행되지 않습니다. 이 키는 소프트웨어를 도난, 재사용 또는 불법 복제로부터 보호합니다.

소프트웨어를 사용할 때마다 하드웨어 키가 컴퓨터에 연결되어야 합니다.

USB 키

하드웨어 키는 서버에만 필요하고, 클라이언트 워크스테이션에는 필요하지 않습니다.

8. 컴퓨터를 끕니다.
9. 하드웨어 키를 USB 포트에 꽂습니다.
10. 컴퓨터를 켭니다.

업데이트 확인

소프트웨어 업데이트를 확인하려면 **도움말** 메뉴에서 **업데이트 확인**을 클릭합니다.

소프트웨어 설치 (Windows)

소프트웨어를 설치하려면, 관리자 권한이 필요합니다. 소프트웨어를 사용하려면, 관리자 또는 파워 유저 권한이 필요합니다. 자세한 사항은 Windows 사용 설명서를 참조하십시오.

소프트웨어를 사용하기 전에 이전 소프트웨어 버전에서 새 출력 프로파일 형식(.icc)으로 .ptf 미리 설정을 변환하는 것이 좋습니다. 자세한 사항은 이전 미리 설정 변환을 참조하십시오.

11. 이전 버전의 소프트웨어를 모두 제거합니다.
12. 설치 CD 를 넣습니다.
13. 언어를 선택하고 **확인**을 클릭합니다.
14. **다음**을 클릭합니다.
15. 소프트웨어 사용권 계약을 읽고 **본 계약의 약관에 동의합니다**를 선택한 후 **다음**을 클릭하여 약관에 동의합니다.
16. 이전 버전의 소프트웨어가 설치되어 있지 않은 경우 다음 단계로 건너뛰십시오.

    이전 버전의 소프트웨어가 설치되어 있으면 기존 설치를 덮어쓸지 묻는 메시지가 표시됩니다. 이전 버전 소프트웨어를 덮어쓰려면 **예**를 클릭합니다.

17. 설치할 소프트웨어 기능을 선택하고 **다음**을 클릭합니다.
    - 소프트웨어를 설치하려면 SAi Production Suite 를 선택합니다.
    - 샘플 파일을 설치하려면 Samples 를 선택합니다.
    - 이 키에 대한 소프트웨어 드라이버를 설치하려면 SafeNet Sentinel System Driver 를 선택합니다. 이 유형의 키를 사용하지 않는 경우, 이 드라이버를 설치하지 않아도 됩니다.

    a. 기본 대상 폴더를 변경하려면 **찾아 보기**를 클릭하고 새 대상 폴더를 선택합니다.

    b. 설치할 드라이브에 충분한 공간이 있는지 확인하려면

        i. **디스크 공간**을 클릭합니다.

        ii. 드롭다운 메뉴에서 설치할 드라이브를 선택한 다음 설치에 필요한 충분한 공간이 있는지 확인합니다.

iii. **확인**을 클릭합니다.

> **확인**을 클릭하면 설치 드라이브가 선택한 드라이브로 변경됩니다.

18. 프로그램 폴더를 선택합니다. 이 폴더에 소프트웨어의 바로 가기 아이콘이 나타납니다. 제품에 해당하는 새 폴더가 자동으로 생성됩니다.
19. 소프트웨어를 설치하려면 **다음**을 클릭합니다.
20. 설치 관리자가 설치를 완료하고 나면 **설치 관리자**가 열립니다.

    설치 관리자를 사용하면 사용 가능한 제품의 데모 버전을 실행하거나 소프트웨어와 기타 선택적 기능에 액세스하는 데 필요한 암호를 입력할 수 있습니다. 자세한 사항은 설치 관리자 사용을 참조하십시오.

21. 다음 중 하나를 수행합니다.
    - 사용 가능한 언어로 사용 가능한 제품의 데모 버전을 실행하려면 **데모 모드로 실행**을 선택합니다.
    - 암호를 입력한 후 **제품** 목록에서 제품을 선택하고 **언어** 목록에서 언어를 선택합니다. **추가** 버튼을 사용하여 암호(선택 사항) 섹션에 추가 암호를 입력하여 선택적 기능에 대한 잠금을 해제합니다.

      암호 — 소프트웨어의 기본 어플리케이션 암호입니다.

      암호(선택 사항) — 추가 옵션을 구매한 경우, 본 소프트웨어를 업그레이드하기 위해 이 필드에 옵션 암호를 입력해야 할 수도 있습니다.

22. **완료**를 클릭합니다.
23. 설치하고자 하는 아이콘 및 환경 설정에 확인 표시를 합니다.
    - 바탕 화면에 바로 가기를 작성하려면 **바탕 화면에 설치**를 선택합니다.

- 시작 메뉴의 시작 프로그램 폴더에 소프트웨어 바로 가기를 작성하려면 **시작 프로그램에 설치**를 선택합니다. 시작 프로그램 폴더에 바로 가기를 만들면 컴퓨터를 시작할 때마다 소프트웨어가 자동으로 시작되며, 프로그램 창이 최소화되어 Windows 시스템 트레이의 시스템 트레이에 아이콘이 표시됩니다.
- 환경 설정을 지우려면 **어플리케이션의 이전 설정 지우기**를 선택하거나 이전 환경 설정을 유지하려면 확인을 취소하십시오.

24. **확인**을 클릭합니다.

    소프트웨어가 시작할 때 자동으로 로드되지 않도록 하는 방법에 대한 자세한 사항은 소프트웨어가 시작 시 자동 로드되지 않도록 설정을 참조하십시오.

소프트웨어가 시작 시 자동 로드되지 않도록 설정

1. 내 컴퓨터에서 로컬 디스크 C:\를 두 번 클릭한 다음 Documents and Settings 폴더를 두 번 클릭합니다.
2. 사용자 폴더를 두 번 클릭하고 시작 메뉴\프로그램\시작프로그램으로 이동합니다.
3. 소프트웨어의 바로 가기를 선택한 다음 키보드의 **Delete** 키를 누릅니다.

소프트웨어 제거

아래 링크에서 운영 체제를 선택하고 지침에 따라 소프트웨어를 제거하십시오.

Windows Vista 용 소프트웨어 제거

4. **파일** 메뉴에서 종료를 선택하거나, 시스템 트레이에 있는 소프트웨어 아이콘을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 종료를 선택하여 소프트웨어를 종료합니다.
5. Windows Vista 제어판이 클래식 보기로 설정된 경우, 프로그램 및 기능을 두 번 클릭합니다. 그렇지 않으면, 프로그램에서 프로그램 제거를 클릭합니다.
6. 목록에서 소프트웨어를 선택하고 제거 버튼을 클릭합니다.
7. 소프트웨어를 제거하려면 계속을 클릭합니다.
8. 사용자 정의 파일을 삭제할지 여부를 선택하고 **다음**을 클릭합니다.

    이 옵션을 선택하면 미리 설정, 작업, 프로파일 등 소프트웨어에서 생성한 모든 파일이 제거됩니다.

9. **마침**을 클릭합니다.
10. 본 소프트웨어가 설치된 하드 드라이브의 폴더(예: C:₩Program Files₩[소프트웨어])를 삭제하고 Windows 의 휴지통을 비웁니다.

Windows XP 용 소프트웨어 제거

1. **파일** 메뉴에서 **종료**를 선택하거나, 시스템 트레이에 있는 소프트웨어 아이콘을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **종료**를 선택하여 소프트웨어를 종료합니다.
2. Windows XP 제어판이 클래식 보기로 설정된 경우, **프로그램 추가/제거**를 두 번 클릭합니다. 그렇지 않으면 **프로그램 추가/제거**를 클릭합니다.
3. 목록에서 소프트웨어를 선택하고 **제거** 버튼을 클릭합니다.
4. 사용자 정의 파일을 삭제할지 여부를 선택하고 **다음**을 클릭합니다.

   이 옵션을 선택하면 미리 설정, 작업, 프로파일 등 소프트웨어에서 생성한 모든 파일이 제거됩니다.

5. **마침**을 클릭합니다.
6. 본 소프트웨어가 설치된 하드 드라이브의 폴더(예: **C:\Program Files\[소프트웨어]**)를 삭제하고 Windows 의 휴지통을 비웁니다.

Windows 2003 용 소프트웨어 제거

1. **파일** 메뉴에서 **종료**를 선택하거나, 시스템 트레이에 있는 소프트웨어 아이콘을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **종료**를 선택하여 소프트웨어를 종료합니다.
2. Windows 제어판에서 **프로그램 추가/제거**를 선택합니다.
3. 목록에서 본 소프트웨어를 선택하고 **제거**를 클릭합니다.
4. 사용자 정의 파일을 삭제할지 여부를 선택하고 **다음**을 클릭합니다.

   이 옵션을 선택하면 미리 설정, 작업, 프로파일 등 소프트웨어에서 생성한 모든 파일이 제거됩니다.

5. **마침**을 클릭합니다.

6. 본 소프트웨어가 설치된 하드 드라이브의 폴더(예: **C:\Program Files\[소프트웨어]**)를 삭제하고 Windows 의 휴지통을 비웁니다.

소프트웨어 설치(Macintosh)

다음 절차를 따라 소프트웨어를 설치하십시오.

1. 설치 CD 를 넣습니다.
2. **인스톨러** 아이콘을 두 번 클릭합니다.
3. 언어를 선택하고 **확인**을 클릭합니다.
4. **사용자 ID** 와 **암호**를 입력한 후 **확인**을 클릭합니다.

   사용자 ID 와 암호는 하드웨어 키에 있습니다.

5. 설치할 제품 및 언어를 선택한 다음 **확인**을 클릭합니다.
6. 소프트웨어 사용권 계약을 읽고 **동의**를 클릭합니다.
7. **설치 위치**를 선택한 다음 **설치**를 클릭합니다.

   소프트웨어가 설치됩니다. 설치를 중단시키려면 **중지**를 클릭합니다.

8. CUPS 인스톨러에 대한 암호를 입력한 다음 **확인**을 클릭합니다.
9. 설치하고자 하는 아이콘 및 환경 설정에 확인 표시를 합니다.
   a. 바탕 화면에 바로 가기를 작성하려면 **바탕 화면에 설치**를 선택합니다.
   b. **시작** 메뉴의 **시작 프로그램** 폴더에 소프트웨어 바로 가기를 작성하려면 **시작 프로그램 항목에 설치**를 선택합니다. 시작 프로그램 폴더에 바로 가기를 만들면 컴퓨터를 시작할 때마다 소프트웨어가 자동으로 시작되며, 프로그램 창이 최소화되어 Windows 작업 표시줄의 시스템 트레이에 아이콘이 표시됩니다.
   c. 환경 설정을 지우려면 **응용 프로그램의 이전 환경 설정 지우기**에 확인 표시를 하거나, 이전 환경 설정을 유지하려면 확인을 취소하십시오.
   d. **다음**을 클릭합니다.
10. 레인보우 키 인스톨러에 대한 암호를 입력한 다음 **확인**을 클릭합니다.
11. Hasp 키 인스톨러에 대한 암호를 입력한 다음 **확인**을 클릭합니다.
12. **계속**을 클릭합니다.

13. **종료**를 클릭합니다.
14. **확인**을 클릭합니다.
15. **종료**를 클릭합니다.

사용자의 출력 장치에 대한 ICC 프로파일을 설치하려면,

1. ICC 프로파일 CD 를 넣습니다.
2. **ICC 인스톨러** 아이콘을 두 번 클릭합니다.
3. 소프트웨어가 설치된 폴더를 선택합니다.
4. **선택**을 클릭합니다.
5. 설치하려는 색상 프로파일에 해당하는 프린터를 선택한 후 **확인**을 클릭합니다.

소프트웨어 제거(Macintosh)

1. **파일** 메뉴의 **종료**를 선택하여 소프트웨어를 종료합니다.
2. 바탕화면에 있는 본 소프트웨어의 앨리어스(alias, 바탕화면 아이콘)를 끌어서 휴지통에 넣습니다
3. 소프트웨어를 설치했던 폴더를 끌어서 휴지통에 넣습니다.

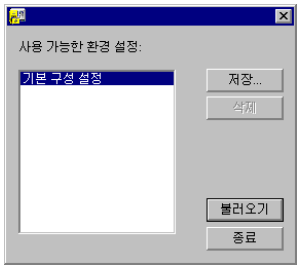
설정 순서

출력 장치 설정

소프트웨어를 처음 실행할 때 출력 장치의 설정을 추가하라는 메시지가 나타납니다. 자세한 내용은 47 페이지의 “출력 장치 설정”을 참조하십시오.

유지 관리

환경 설정 관리자 사용



환경 설정 관리자는 모든 출력 장치 설정, 설정 등록 정보, 기본 작업 등록 정보 및 모든 응용 프로그램의 환경 설정을 포함하여 소프트웨어의 모든

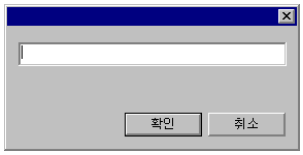
설정 값을 파일에 저장할 수 있도록 해 주는 유틸리티입니다.

디자인 소프트웨어나 출력 관리자가 실행 중일 경우에는 환경 설정 집합을 로드할 수 없습니다. 사용자는 환경 설정을 언제라도 저장할 수 있습니다.

환경 설정 집합 저장하기

현재의 환경 설정 집합을 파일에 저장하려면,

1. **환경 설정 관리자**를 실행합니다.
2. **저장**을 클릭합니다.



3. 필드에 환경 설정 집합의 이름을 입력하고 **확인**을 클릭합니다.

환경 설정 집합 불러오기

이전에 저장된 환경 설정 집합을 다시 불러오려면,

1. 소프트웨어를 끝냅니다.
2. **환경 설정 관리자**를 실행합니다.
3. 불러오려는 환경 설정 집합을 선택합니다.
4. **불러오기**를 클릭합니다.

소프트웨어를 원래 상태로 복원하기

소프트웨어에 대한 기본 설정 값은 환경 설정의 **기본** 집합에 저장됩니다. 특히, 소프트웨어에 문제가 발생할 경우 소프트웨어를 기본 상태로 복원하면 도움이 될 수 있습니다.

> 소프트웨어를 기본 상태로 복권하면 모든 미리 설정 값 및 출력 장치 설정이 제거됩니다. 따라서, 소프트웨어를 기본 상태로 복원하기 전에 중요한 모든 출력 장치 및 미리 설정 값을 기록해 두어야 합니다.

시스템에 저장된 환경 설정을 지우려면,

1. 소프트웨어를 끝냅니다.
2. **환경 설정 관리자**를 실행합니다.
3. **기본**을 선택합니다.
4. **불러오기**를 클릭합니다.

환경 설정 관리자 끝내기

환경 설정 관리자를 끝내려면, **끝내기**를 클릭합니다.

암호 설치

'암호 설치' 유틸리티는 본 소프트웨어와 함께 제공하는 여러 암호들을 관리하는 데 도움이 됩니다. 기본 암호로 기본 프로그램을 설치한 후, 다른 암호를 추가하려면 암호 설치 프로그램(Password Installer)을 실행시켜야 합니다.

설치 관리자 사용

설치 관리자를 사용하면 사용 가능한 제품의 데모 버전을 실행하거나 소프트웨어와 기타 선택적 기능에 액세스하는 데 필요한 암호를 입력할 수 있습니다.

설치 관리자에 액세스하려면 Windows **시작** 메뉴에서 소프트웨어의 프로그램 폴더로 이동한 후 **설치 관리자**를 클릭합니다.

설치 관리자는 암호 설치 어플리케이션에 기반을 둡니다.

11. 다음 중 하나를 수행합니다.
    a. 사용 가능한 언어로 사용 가능한 제품의 데모 버전을 실행하려면 **데모 모드로 실행**을 선택합니다.
    b. 암호를 입력한 후 제품 목록에서 제품을 선택하고 언어 목록에서 언어를 선택합니다. **추가** 버튼을 사용하여 암호(선택 사항) 섹션에 추가 암호를 입력하여 선택적 기능에 대한 잠금을 해제합니다.

암호	소프트웨어의 기본 어플리케이션 암호입니다.
암호(선택 사항)	추가 옵션을 구매한 경우, 본 소프트웨어를 업그레이드하기 위해 이 필드에 옵션 암호를 입력해야 할 수도 있습니다.

12. **완료**를 클릭합니다.
13. 설치하고자 하는 아이콘 및 환경 설정에 확인 표시를 합니다.
    a. 바탕 화면에 바로 가기를 작성하려면 **바탕 화면에 설치**를 선택합니다.

b. 시작 메뉴의 시작 프로그램 폴더에 소프트웨어 바로 가기를 작성하려면 **시작 프로그램에 설치**를 선택합니다. 시작 프로그램 폴더에 바로 가기를 만들면 컴퓨터를 시작할 때마다 소프트웨어가 자동으로 시작되며, 프로그램 창이 최소화되어 Windows 시스템 트레이의 시스템 트레이에 아이콘이 표시됩니다.
c. 환경 설정을 지우려면 **어플리케이션의 이전 설정 지우기**를 선택하거나 이전 환경 설정을 유지하려면 확인을 취소하십시오.

14. **확인**을 클릭합니다.

암호 추가

암호를 추가하여 선택적 기능의 잠금을 해제하려면

1. Windows **시작** 메뉴에서 소프트웨어의 프로그램 폴더로 이동한 후 **설치 관리자**를 클릭합니다.
2. 암호를 패스워드(선택 사항) 섹션에 추가하려면 **추가** 버튼을 클릭하고 암호를 대화 상자에 입력합니다.
3. 완료되면 암호가 패스워드(선택 사항) 필드의 목록에 나타납니다.

2. 클라이언트로부터 작업을 수신하기 위한 소프트웨어 설정

원격 클라이언트를 구성하기 전에 사용자의 컴퓨터를 설정하기 위한 몇 가지 기본 절차들을 수행해야 합니다. 정확한 절차는 컴퓨터가 사용하는 운영 체제에 따라 다릅니다. 아래에서 사용자의 구성에 해당하는 항목을 참조하십시오.

매킨토시 클라이언트로부터 인쇄하려면 운영 체제가 AppleTalk 네트워크 프로토콜을 인식하도록 구성되어야 합니다.

파일 및 프린터 공유 설정

사용하는 시스템에서는 이미 파일 및 프린터 공유가 설정되어 있을지도 모릅니다. 설정되어 있지 않은 경우에는 파일 및 프린터를 공유할 수 있도록 아래의 순서에 따라 시스템을 설정하십시오.

Windows Vista 용 파일 및 프린터 공유 설정

15. **시작** 메뉴에서 **제어판**을 선택합니다.
16. Windows Vista 제어판이 클래식 보기로 설정된 경우, **네트워크 및 공유 센터**를 두 번 클릭합니다. 그렇지 않으면 **네트워크 및 인터넷** 아이콘을 클릭한 다음 **네트워크 및 공유 센터** 아이콘을 클릭합니다.
17. **파일 공유** 상황 메뉴를 클릭합니다.
18. **파일 공유 켜기**를 선택하고 **적용** 버튼을 클릭합니다.
19. **프린터 공유** 옆에 있는 버튼을 선택합니다.
20. **프린터 공유 켜기**를 선택하고 **적용** 버튼을 클릭합니다.
21. 창의 우측 상단에 있는 X 를 클릭하여 **네트워크 및 공유 센터**를 닫습니다.

Windows XP 에서의 파일 및 프린터 공유 설정

Windows XP 용 파일 및 프린터 공유 설정

사용자의 네트워크에 따라 먼저 프린터 공유를 사용하도록 설정해야 할 수도 있습니다. 자세한 사항은 네트워크를 설정하지 않고 프린터 공유 활성화를 참조하십시오.

1. **시작** 메뉴에서 **제어판**을 선택합니다.

2. Windows XP 제어판이 클래식 보기로 설정된 경우, **네트워크 연결**을 두 번 클릭합니다. 그렇지 않으면, **네트워크 및 인터넷 연결** 아이콘을 클릭한 다음 **네트워크 연결** 아이콘을 클릭합니다.
3. **로컬 영역 연결** 아이콘을 두 번 클릭하고 **속성**을 클릭합니다.
4. **일반** 탭에서 **설치**를 클릭합니다.
5. 네트워크 구성 요소 선택 화면에서 **서비스**를 선택하고 **추가**를 클릭합니다.
6. 네트워크 서비스 선택 화면에서 **Microsoft 네트워크용 파일 및 프린터 공유**를 선택하고 **확인**을 클릭합니다.
7. 이제 **네트워크** 화면에 **Microsoft 네트워크용 파일 및 프린터 공유**가 표시됩니다. **닫기**를 클릭합니다.

네트워크를 설정하지 않고 프린터 공유 활성화

1. **시작** 메뉴에서 **제어판**을 선택합니다.
2. Windows XP 제어판이 클래식 보기로 설정된 경우, **프린터 및 팩스**를 두 번 클릭합니다. 그렇지 않으면, **프린터 및 기타 하드웨어** 아이콘을 클릭한 다음 **프린터 및 팩스** 아이콘을 클릭합니다.
3. 공유할 프린터를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 상황 메뉴에서 **공유**를 선택합니다.
4. 네트워크 설정 마법사를 실행하지 않고 프린터를 공유하려면 **보안상 위험을 이해하며 마법사를 실행하지 않고 프린터를 공유하려면 여기를 클릭하십시오** 링크를 클릭합니다.
5. 파일 공유 사용 대화 상자에서 **프린터 공유 사용**을 선택하고 **확인**을 클릭합니다.
6. **확인**을 클릭합니다.

Windows Server 2003 의 파일 및 프린터 공유

1. [시작] 메뉴에서 **제어판**을 선택한 다음 **네트워크 연결**을 선택하고 **로컬 영역 네트워크** 아이콘을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **속성**을 선택합니다.
2. **일반** 탭을 선택합니다.
3. **설치**를 클릭합니다.
4. **서비스**를 선택하고 **추가**를 클릭합니다.

5. **Microsoft 네트워크용 파일 및 프린터 공유**를 선택하고 **확인**을 클릭합니다.

AppleTalk 프로토콜 설치

본 소프트웨어는 AppleTalk 프로토콜이 사용 가능한 경우 Macintosh OS 9 작업을 수신할 수 있습니다.

Windows 98 및 Windows XP 는 AppleTalk 프로토콜을 지원하지 않으므로 이 운영체제들을 사용하는 서버들은 Macintosh 클라이언트로부터 작업을 수신할 수 없을 것입니다. 네트워크상에서 Macintosh OS 9 클라이언트를 사용하는 경우 본 소프트웨어를 Windows NT 나 Windows 2000 운영체제에 설치해야 합니다..

Windows Server 2003 에 AppleTalk 프로토콜 설치하기

1. [시작] 메뉴에서 **제어판**을 선택한 다음 **네트워크 연결**을 선택하고 **로컬 영역 네트워크** 아이콘을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **속성**을 선택합니다.
2. **일반** 탭을 선택합니다.
3. **설치**를 클릭합니다.
4. **프로토콜**을 선택하고 **추가**를 클릭합니다.
5. **AppleTalk 프로토콜**을 선택하고 **확인**을 클릭합니다.

Windows 클라이언트 설정

클라이언트 PC 에서 PhotoPRINT 서버가 실행 중인 PC 로 인쇄하려면, PPS 의 출력 장치 설정에 데스크탑 인쇄 대기열이 있어야 합니다. 이 인쇄 대기열은 공유 네트워크 인쇄 대기열로 자동으로 만들어집니다.

서버의 데스크탑 인쇄 대기열은 출력 장치 설정으로 동시에 만들어질 수 있습니다. 자세한 사항은 새 설정 추가/변경을 참조하십시오.

클라이언트 컴퓨터가 Windows XP 를 사용하고 있는 경우, 설치하기 전에 관리자 권한을 갖고 있는지 확인해야 합니다.

1. **시작** 메뉴에서 **제어판**을 클릭합니다.
2. Windows XP 제어판이 클래식 보기로 설정된 경우, **프린터 및 팩스**를 두 번 클릭합니다. 그렇지 않으면, **프린터 및 기타 하드웨어** 아이콘을 클릭한 다음 **프린터 및 팩스** 아이콘을 클릭합니다.
3. 왼쪽에 있는 프린터 작업 열에서 **프린터 추가**를 클릭합니다. 프린터 추가 마법사가 열리면 **다음**을 클릭합니다.

4. **네트워크 프린터 또는 다른 컴퓨터에 연결된 프린터**를 선택하고 **다음**을 클릭합니다.
5. 다음 프린터에 연결을 선택하고(또는 프린터를 찾으려면 이 옵션을 선택하고) **다음**을 누릅니다.
6. 목록에서 사용할 컴퓨터를 선택한 다음 프린터를 선택하고 **다음**을 클릭합니다.
7. **이 프린터를 기본 프린터로 사용하시겠습니까?**에서 **아니요**를 선택하고 **다음**을 클릭합니다.
8. **마침**을 클릭합니다.

이제 이 컴퓨터의 클라이언트 어플리케이션은 처리 및 인쇄를 위해 작업을 서버로 전송할 수 있습니다.

Macintosh OS 클라이언트 설정

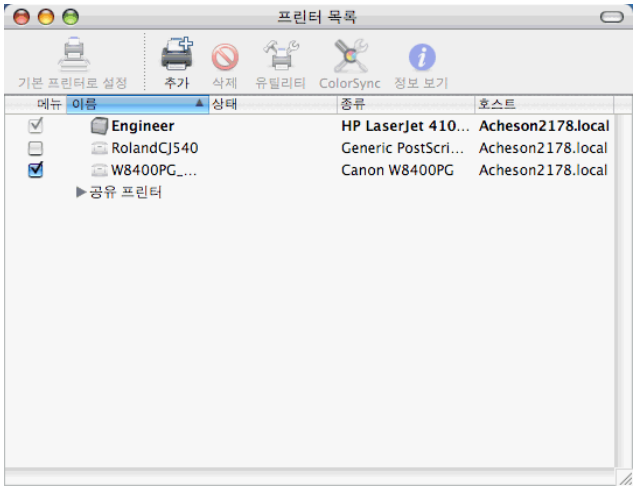
OS X 을 실행하는 Macintosh 에서 PhotoPRINT 서버가 실행 중인 PC 로 인쇄하려면, PPS 의 출력 장치 설정이 데스크톱 인쇄 대기열을 가지고 있어야 합니다. 이 인쇄 대기열은 공유 네트워크 인쇄 대기열과 같이 자동으로 만들어집니다.

서버의 데스크톱 인쇄 대기열은 출력 장치 설정과 동시에 만들어집니다.

Macintosh X.3 클라이언트 설정

OS X.1 부터 OS X.3 까지의 Macintosh 환경에서 PhotoPRINT 서버를 실행하는 PC 의 공유 네트워크 인쇄 대기열로 출력하는 인쇄 대기열을 만들려면,

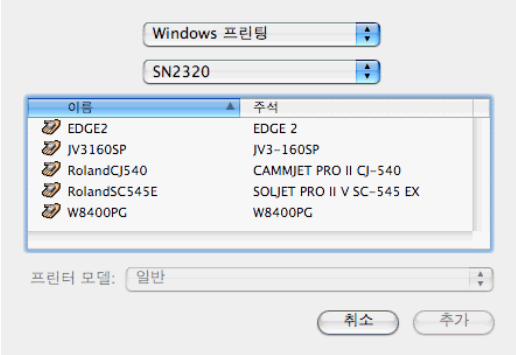
1. **애플리케이션** 폴더의 **유틸리티** 하위 폴더에 있는 **프린터 설정 유틸리티**를 실행합니다.



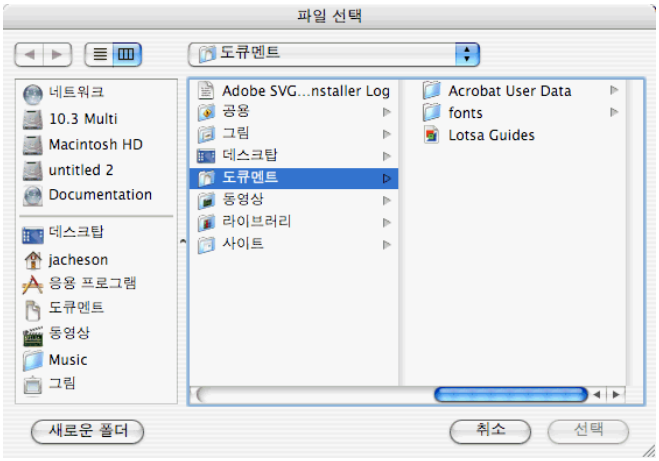
2. 다음 방법 중 하나를 사용하여 인쇄 대기열을 추가합니다.
   - **프린터** 메뉴에서 **프린터 추가**를 선택합니다.
   - 도구 모음에서 **추가** 단추를 클릭합니다.

3. 맨 위에 있는 팝업 메뉴에서 **Windows 인쇄**를 선택합니다.
4. 아래에 있는 팝업 메뉴에서, **네트워크 환경**을 선택합니다.
5. 아래 창을 이용하여 PhotoPRINT 서버를 실행하고 있는 컴퓨터를 선택하고 **선택**을 클릭합니다.

   필요한 경우, 사용자의 네트워크 ID 및 암호를 사용하여 로그인하십시오.



6. PPS 출력 장치 설정에 대한 공유 프린터 대기열을 선택합니다.
7. **프린터 모델**을 **기타**로 설정합니다.



8. 설치 CD 의 PPD 폴더에서 출력 장치에 대한 PPD 를 선택하고 **선택**을 클릭합니다.

   PPD 를 찾을 수 없는 경우, **프린터 모델**을 **일반**으로 설정하십시오. 그러면, 기본 레벨에서 작업을 할 수는 있으나 특정 프린터 기능을 사용할 수 없을 수도 있습니다.

9. **추가**를 클릭합니다.
10. **프린터 설정 유틸리티** 메뉴에서 **종료**를 선택합니다.

AppleTalk 인쇄

OS X.3 에서 PhotoPRINT 서버를 실행하는 PC 의 AppleTalk 를 통해 공유 네트워크 인쇄 대기열로 출력되는 인쇄 대기열을 만들려면

1. **어플리케이션** 폴더의 **유틸리티** 하위 폴더에서 **프린터 설정 유틸리티**를 실행합니다.
2. 다음 방법 중 하나를 사용하여 인쇄 대기열을 추가합니다.
   - **프린터** 메뉴에서 **프린터 추가**를 선택합니다.
   - 도구 모음에서 **추가**를 클릭합니다.
3. 맨 위에 있는 팝업 메뉴에서 **AppleTalk** 를 선택합니다.
4. 아래에 있는 팝업 메뉴에서 **네트워크 AppleTalk 네트워크**를 선택합니다.
5. 아래에 있는 창을 사용하여 PhotoPRINT 서버를 실행 중인 컴퓨터가 위치한 특정 AppleTalk 네트워크 영역을 선택하고 **선택**을 클릭합니다.
6. PPS 출력 장치 설정에 대한 공유 프린터 대기열을 선택합니다.

   필요할 경우 해당 컴퓨터의 ID 및 암호를 사용하여 로그인합니다.

7. **프린터 모델**을 **기타**로 설정합니다.
8. PhotoPRINT 서버를 실행 중인 컴퓨터에 있는 공유 SAi 폴더에서 PPD 를 찾습니다. 기본적으로 PPD 폴더는 C:\Program Files\SAi\SAi Production Suite\Jobs and Settings\PPD 에 설치됩니다.

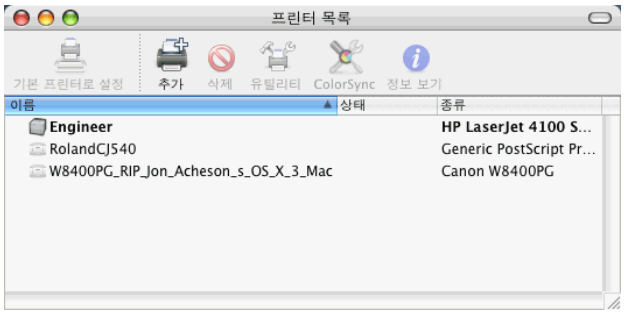
   PPD 를 찾을 수 없는 경우 **프린터 모델**을 **일반**으로 설정하십시오. 그러면 기본 레벨에서 작업을 할 수는 있으나 특정 프린터 기능을 사용하지 못할 수도 있습니다.

9. **추가**를 클릭합니다.
10. **프린터 설정 유틸리티** 메뉴에서 **프린터 설정 유틸리티 종료**를 선택합니다.

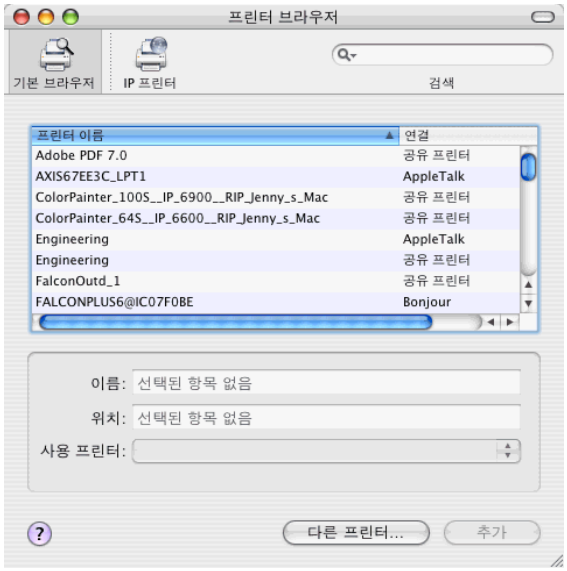
Macintosh OS X.4 클라이언트 설정

OS X.4 의 Macintosh 환경에서 PhotoPRINT 서버를 실행하는 PC 의 공유 네트워크 인쇄 대기열로 출력하는 인쇄 대기열을 만들려면,

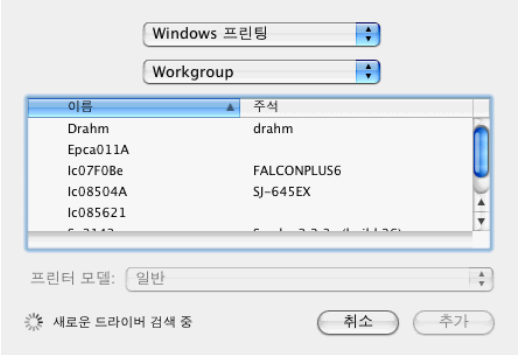
1. **애플리케이션** 폴더의 **유틸리티** 하위 폴더에 있는 **프린터 설정 유틸리티**를 실행합니다.



2. 다음 방법 중 하나를 사용하여 인쇄 대기열을 추가합니다.
   - **프린터** 메뉴에서 **프린터 추가**를 선택합니다.
   - 도구 모음에서 **추가** 단추를 클릭합니다.

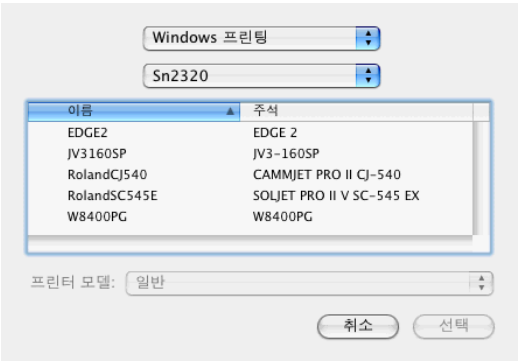


3. **기타 프린터**를 클릭합니다.

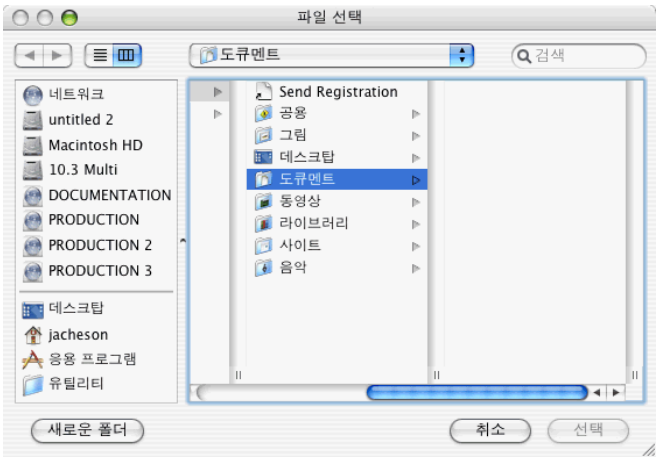


4. 맨 위에 있는 팝업 메뉴에서 **Windows 인쇄**를 선택합니다.
5. 아래에 있는 팝업 메뉴에서, **네트워크 환경**을 선택합니다.
6. 아래 창을 이용하여 PhotoPRINT 서버를 실행하고 있는 컴퓨터를 선택하고 **선택**을 클릭합니다.

   필요한 경우, 사용자의 네트워크 ID 및 암호를 사용하여 로그인하십시오.



7. PPS 출력 장치 설정에 대한 공유 프린터 대기열을 선택합니다.
8. **프린터 모델**을 **기타**로 설정합니다.



9. 설치 CD 의 PPD 폴더에서 출력 장치에 대한 PPD 를 선택하고 **선택**을 클릭합니다.

   PPD 를 찾을 수 없는 경우, **프린터 모델**을 **일반**으로 설정하십시오. 그러면, 기본 레벨에서 작업을 할 수는 있으나 특정 프린터 기능을 사용할 수 없을 수도 있습니다.

10. **추가**를 클릭합니다.

11. **프린터 설정 유틸리티** 메뉴에서 **프린터 설정 유틸리티 종료**를 선택합니다.

Macintosh OS 9 클라이언트 설정

AppleTalk OS 9 프로토콜을 서버에 설치한 경우에만 Macintosh 클라이언트를 설치할 수 있습니다. AppleTalk는 Windows NT와 Windows 2000 만 지원합니다. 자세한 사항은 13 페이지의 “AppleTalk 프로토콜 설치”를 참조하십시오.

Macintosh 에 Postscript 드라이버 설치하기

1. Windows 설치 CD 를 넣습니다.
2. **Adobe PS 8.8** 폴더에서 **AdobePS Installer** 아이콘을 두 번 클릭합니다.
3. 화면상의 설치 요령에 따라 설치합니다.

Macintosh 클라이언트 구성하기:

1. Windows 설치 CD 를 넣습니다.
2. Apple 메뉴에서 **선택자**를 선택합니다.
3. **AppleTalk** 를 **활성**으로 설정합니다.

4. **AdobePS** 아이콘을 선택합니다.
5. 네트워크상에서 브로드캐스트되는 출력 장치나 핫 폴더를 선택합니다.

   어떤 경우에는 두 가지 브로드캐스트 장치들이 리스트에 나타날지도 모릅니다. 즉, 한 장치는 이 출력장치의 이름만 나타나고 다른 장치는 출력장치의 "이름@컴퓨터"가 나타날 것입니다. 여기에서 이름에 @기호를 가진 장치를 선택해야 합니다.

6. 출력 장치를 두 번 클릭하거나 **만들기** 단추를 클릭합니다.
7. **선택** 단추를 클릭합니다.
8. **PPD 선택** 단추를 클릭하고 설치용 CD 에서 사용자의 출력장치에 적합한 PPD 를 찾습니다.
9. 선택자를 닫습니다.
10. 디자인 어플리케이션의 인쇄 대화상자에서 해당 출력 장치를 선택합니다.
11. **배경 인쇄**를 선택하여 이것을 **전경**으로 설정합니다. 이것이 **배경**으로 설정된 경우 본 소프트웨어는 제대로 작동하지 않습니다.

네트워크에서 PPD 공유

PPD 는 PhotoPRINT 에 프린터에 대한 설정을 추가할 때마다 생성됩니다. Windows OS 의 프린터 설정에서 생성된 PPD 를 Macintosh OS 에서 액세스할 수 있도록 PPD 폴더를 공유해야 합니다.

Windows Vista 용 네트워크에서 PPD 공유

1. 컴퓨터를 탐색하여 소프트웨어가 설치된 SAi 폴더를 찾고 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭합니다.
2. 상황 메뉴에서 **공유**를 선택합니다.
3. 공유 탭에서 **고급 공유**를 클릭한 다음 **폴더 공유**를 선택합니다.
4. 원하는 경우 새 공유 이름을 입력합니다.
5. **사용 권한**을 클릭합니다.
   a. 액세스가 필요한 사용자 계정이 표시되지 않으면 **추가**를 클릭합니다.
      i. **객체 유형**을 클릭하여 찾고자 하는 객체 유형을 선택합니다. 반드시 **사용자**가 선택되어 있어야 합니다.
      ii. **위치**를 클릭하여 검색할 위치를 선택합니다.

iii. 계정 이름을 선택하거나 추가할 사용자 계정의 사용자 이름을 입력한 후 **이름 확인**과 **확인**을 차례로 클릭합니다.

b. 그룹 또는 사용자 이름에서 방금 추가했던 사용자 계정을 선택하고 **허용** 열에서 **모든 권한**을 선택합니다.

c. 고급 공유 대화 상자에서 **확인**을 클릭합니다.

6. **보안** 탭에서 그룹 또는 사용자 이름 아래에 사용자 계정이 나열되지 않는 경우 **편집**을 클릭한 다음 **추가**를 클릭합니다.
   a. **객체 유형**을 클릭하여 찾고자 하는 객체 유형을 선택합니다. 반드시 **사용자**가 선택되어 있어야 합니다.
   b. **위치**를 클릭하여 검색할 위치를 선택합니다.
   c. 추가할 사용자 계정의 사용자 이름을 입력하고 **확인**을 클릭합니다.
7. 그룹 또는 사용자 이름에서 방금 추가했던 사용자 계정을 선택하고 **허용** 열에서 **모든 권한**을 선택합니다.
8. **확인**을 클릭합니다.

Windows XP 및 2003 Server 용 네트워크에서 PPD 공유

1. 컴퓨터를 탐색하여 소프트웨어가 설치된 프로그램 폴더를 찾고 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭합니다.
2. 상황 메뉴에서 **공유 및 보안**을 선택합니다.
3. 공유 탭에서 **폴더 공유**를 선택합니다.
4. 원하는 경우 새 공유 이름을 입력합니다.
5. **사용 권한**을 클릭합니다.
   a. 액세스가 필요한 사용자 계정이 표시되지 않으면 **추가**를 클릭합니다.
      i. **객체 유형**을 클릭하여 찾고자 하는 객체 유형을 선택합니다. 반드시 **사용자**가 선택되어 있어야 합니다.
      ii. **위치**를 클릭하여 검색할 위치를 선택합니다.
      iii. 계정 이름을 선택하거나 추가할 사용자 계정의 사용자 이름을 입력한 후 **이름 확인**과 **확인**을 차례로 클릭합니다.
   b. 그룹 또는 사용자 이름에서 방금 추가했던 사용자 계정을 선택하고 **허용** 열에서 **모든 권한**을 선택합니다.
   c. **확인**을 클릭합니다.
6. **보안** 탭에서 그룹 또는 사용자 이름 아래에 사용자 계정이 나열되지 않는 경우 **추가**를 클릭합니다.

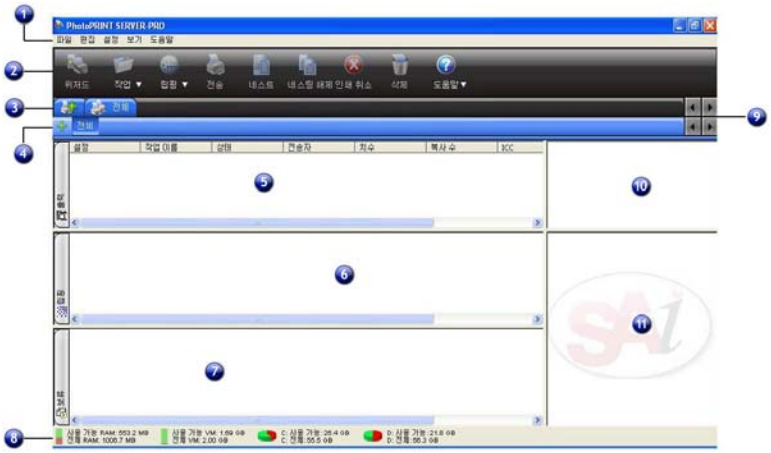
a. **객체 유형**을 클릭하여 찾고자 하는 객체 유형을 선택합니다. 반드시 **사용자**가 선택되어 있어야 합니다.
b. **위치**를 클릭하여 검색할 위치를 선택합니다.
c. 추가할 사용자 계정의 사용자 이름을 입력하고 **확인**을 클릭합니다.

7. 그룹 또는 사용자 이름에서 방금 추가했던 사용자 계정을 선택하고 **허용** 열에서 **모든 권한**을 선택합니다.
8. **확인**을 클릭합니다.

3. PhotoPRINT Server 시작하기

소프트웨어의 기본 요소

아래 그림은 본 소프트웨어의 몇 가지 기본 요소들을 나타냅니다.



1. 클래식 메뉴	2. 도구 모음	3. 장치 영역
4. 설정 영역	5. 출력 대기열	6. 립핑 대기열
7. 보류 대기열	8. 상태 바	9. 스크롤 버튼
10. 작업 미리보기 창	11. 정보 창	

클래식 메뉴

클래식 메뉴는 창 상단에 있는 드롭다운 메뉴를 사용하여 소프트웨어를 탐색하는 기존 탐색 방식입니다.

클래식 메뉴를 활성화하려면 도구 모음의 빈 영역을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **클래식 메뉴 표시**를 선택합니다. **클래식 메뉴 표시**를 한 번 더 선택하면 클래식 메뉴가 감춰집니다.

창의 상단에 메뉴를 표시하지 않고 클래식 메뉴 명령에 액세스하려면 도구 모음의 빈 영역을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭합니다.

주 화면은 소프트웨어의 기본 요소를 참조하십시오.

도구 모음

도구 모음은 주 화면의 상단에 있습니다. 여기에는 가장 흔히 사용하는 기능에 대한 도구들이 있습니다. 도구 모음에는 마우스를 움직이는 위치에 따라 버튼 및 메뉴로 작동하는 다양한 버튼이 있습니다.

도구 모음 기능은 다음과 같습니다.

마법사

인쇄 마법사 대화 상자를 시작합니다. 자세한 사항은 인쇄 마법사를 통해 인쇄를 참조하십시오.

작업

작업을 추가하려면 작업 버튼을 클릭합니다.

작업 메뉴 버튼을 클릭하면 상황 메뉴가 나타납니다.

립핑

립핑 버튼을 클릭하면 선택한 작업이 립핑됩니다.

립핑 메뉴 버튼을 클릭하면 상황 메뉴가 나타납니다.

전송

선택한 작업을 지정한 출력 장치로 출력하고 필요할 경우 립핑합니다.

네스팅

선택한 작업들을 함께 네스팅하여 출력 용지를 최대한 절약합니다.

네스팅 해제

선택한 네스팅 작업들을 해제합니다.

중단

선택한 파일의 립핑이나 인쇄를 중단합니다.

삭제

선택한 작업(들)을 삭제합니다.

도움말

도움말 버튼을 클릭하면 HTML 도움말 파일이 열립니다.

도움말 메뉴 버튼을 클릭하면 상황 메뉴가 나타납니다.

장치 영역

장치 영역에는 사용자가 설정한 모든 장치의 탭이 포함됩니다. 장치에는 프린터, 커팅기 또는 복합 장치가 포함됩니다. 장치 탭의 이름은 장치 설정 시 선택한 브랜드, 모델 이름 및 포트 연결별로 설정됩니다. 자세한

사항은 새 설정 추가/변경을 참조하십시오.

- 특정 장치에 대해 나열된 모든 작업을 보려면 해당 장치의 탭을 클릭하십시오.
- 모든 장치에 대한 전체 작업을 보려면 장치 영역의 **모두** 탭을 클릭합니다.
- 장치를 추가하려면 **장치 추가** 탭을 클릭합니다.

설정 영역

설정 영역에는 생성한 모든 장치 설정이 포함되어 있습니다. 자세한 사항은 새 설정 추가/변경을 참조하십시오.

작업에 대한 특정 장치의 모든 설정을 보려면 설정 영역에서 **모두** 탭을 클릭합니다.

주 화면은 소프트웨어의 기본 요소를 참조하십시오.

대기열

PhotoPRINT Server 에서 파일은 처리 과정 중에 아래의 세 가지 대기열을 통과합니다.

출력 대기열 출력 프로세스 중인 작업들이 대기합니다. 자세한 사항은 워크플로 탭의 **출력 후** 항목을 참조하십시오.

립핑 대기열

.

보류 대기열 서버로 전송되었지만 다른 대기열로 아직 이동되지 않은 모든 작업이 나열됩니다. 처리 이전 또는 이후의 작업이 대기하는 장소입니다.

대기열의 열(colume) 명칭

대기열 열 제목을 재정렬하려면 이동할 제목을 클릭한 후 제목 표시줄의 새 위치로 끌어다 놓습니다. 자세한 사항은 대기열 열 제목 사용자 정의를 참조하십시오.

각 대기열 상단에 표시되는 열 제목은 다음과 같습니다.

설정	파일을 출력할 장치의 이름
작업명	파일의 이름과 그 뒤에 괄호로 둘러싸인 내장 Postscript 이름(internal Postscript name).
상태	작업의 현재 상태
전송자	작업을 전송한 컴퓨터의 이름

작업 크기	작업의 실제 크기
복사본 수	인쇄할 복사본들의 수
파일 형식	파일의 형식
파일 크기	파일의 크기
ICC	작업 출력시 사용하도록 선택된 ICC 출력 프로파일
색상	작업의 색상 모드
출력 후	출력 후 작업을 어떻게 처리할 것인지를 지정합니다.
유형	작업의 유형: 인쇄 또는 윤곽선
일시	작업이 추가된 일시
페이지 수	작업의 페이지 수
해상도	작업 출력 해상도
경로	파일이 저장되어 있는 폴더의 경로

대기열의 열 제목 사용자 정의

열 제목에 표시되는 정보를 사용자 정의할 수 있습니다.

제목 표시줄에 표시되는 대기열의 열 제목을 변경하려면

1. 대기열 중 하나에서 빈 영역을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **필드 선택자**를 클릭합니다.
2. 제목 표시줄에 표시할 각 제목의 확인란을 선택합니다.

   제목 표시줄에 표시하지 않을 각 제목의 확인란 선택을 취소합니다.

3. **확인**을 클릭합니다.

대기열 크기 변경

대기열의 크기를 조절하려면, 마우스로 그 테두리를 드래그합니다.

열 크기 변경

대기열의 열 크기를 변경하려면, 헤더의 가장자리를 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그합니다.

작업 미리보기 창

작업 미리보기 창을 두 번 클릭하면 선택한 작업의 미리보기가

생성됩니다.

작업 미리보기 창

선택한 작업의 미리보기를 생성하려면 작업 미리보기 창을 두 번 클릭합니다.

작업이 대기열에 추가될 때 미리보기를 자동으로 로드하려는 방법에 대한 자세한 내용은 어플리케이션 환경 설정 지정을 참조하십시오.

주 화면은 소프트웨어의 기본 요소를 참조하십시오.

주 화면 새로 고치기

주 화면의 보기를 새로 고치려면 **보기** 메뉴에서 **정보 갱신**을 선택합니다.

수치 입력

본 소프트웨어는 수치 입력을 손쉽게 해주는 여러 가지 고유 기능들을 지원합니다.

기본으로 제공된 산술 연산 사용

본 소프트웨어는 수치가 입력될 때마다 여러 가지 계산 작업을 수행할 수 있습니다.

자동 단위 변환

기본 측정 단위와 다른 단위를 사용하여 값을 입력할 경우, 소프트웨어는 이 값을 기본 단위로 자동 변환합니다.

예를 들어, 기본 단위가 인치인 경우 **1 ft** 를 입력하면 소프트웨어는 이 값을 **12 in** 로 변환합니다.

지원되는 단위는 다음과 같습니다.

in, "	인치
ft, '	피트
mm	밀리미터
cm	센티미터
m	미터
pt	포인트

비율 계산

A:B 의 형식으로 비율을 입력하면, 소프트웨어는 필드의 이전 값을 입력한 비율만큼 조정합니다.

예를 들어, 값이 **12** 로 설정되어 있는 상태에서 **2:3** 을 입력하면 새 값은

8 이 됩니다.

백분율 계산

X%의 형식으로 백분율을 입력하면, 소프트웨어는 필드의 이전 값을 입력한 백분율만큼 조정합니다.

예를 들어, 값이 **10** 로 설정되어 있는 상태에서 **90%**를 입력하면 새 값은 **9** 가 됩니다.

간단한 산술 연산자

간단한 산술 식을 입력하면, 소프트웨어는 산술 결과를 계산하여 나타난 값을 해당 필드에 입력합니다.

사용할 수 있는 산술 연산자는 다음과 같습니다(우선 순위).

/ 나누기

***** 곱하기

+ 더하기

- 빼기

예를 들어, **1/8** 을 입력할 경우 계산된 값은 **0.125** 입니다.

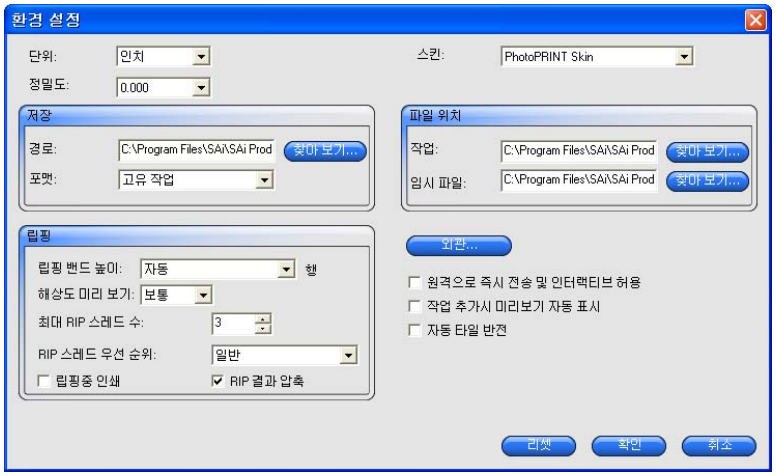
연산자의 우선 순위는 둘 이상의 연산이 지정될 경우 계산되는 산술 연산의 순서를 결정합니다. 이전 목록에서, 연산자는 우선 순위에 따라 위에서부터 아래로 나열되어 있습니다. 예를 들어, **6/2*3** 을 입력하는 경우 소프트웨어는 **6/2** 를 먼저 계산한 후 그 결과를 **3** 으로 곱해 **9** 라는 최종 값을 산출해 냅니다.

입력된 값과 산술 연산 자동 적용

수치 필드에 수치, 비율, 또는 산술 연산을 입력하면 소프트웨어는 잠시 후 그 값을 자동으로 적용합니다. 계산을 적용하거나 새 값을 작업 미리보기에 적용하기 위해 다른 필드를 선택하거나 “적용” 단추를 클릭할 필요가 없습니다.

어플리케이션 환경 설정

어플리케이션 환경 설정을 설정하려면, **편집** 메뉴에서 **환경 설정**을 선택하십시오.



아래의 설정들을 사용할 수 있습니다.

단위 표시되는 측정 단위.

정확도 측정 값에 사용할 정확도의 정도.

스킨 소프트웨어의 외형 스타일을 선택할 수 있습니다. 여기서 스킨을 변경하면 설치 관리자, 환경 설정 관리자 및 작업 모니터의 외형도 변경됩니다.

저장 보관된 작업이 저장되어 있는 경로와 형식을 선택합니다.

- 경로 — 작업이 저장되는 폴더를 선택합니다.
- 형식 — 작업이 저장되는 형식을 선택합니다.

립핑 립핑 설정을 조정합니다.

- **립핑 밴드 높이** — 립핑 중에 처리되는 밴드 크기를 설정합니다. 값이 작을수록 더 큰 파일을 립핑할 수 있지만 처리 시간이 더 걸릴 수 있습니다.
- **미리보기 해상도** — 작업 등록 정보 대화 상자에서 미리보기 창의 해상도를 **낮음**, **중간** 또는 **높음**으로 설정합니다.

최대 RIP 스레드 수 한 번에 립핑할 수 있는 작업의 수를 설정합니다. 립핑되는 각 파일에 하나의 RIP 스레드가 필요하고 각 파일의 미리보기를 생성하는 데에도 하나의 RIP 스레드가 필요합니다.

RIP 스레드 우선순위 작업 등록 정보 대화 상자에서 립핑 스레드 우선순위를 **높음**, **보통 이상**, **보통**, **보통 이하** 또는 **낮음**으로 설정합니다.

립핑중 인쇄 작업의 립핑 및 인쇄를 동시에 수행할 수 있습니다. 립핑과 인쇄를 동시에 수행할 경우 전반적인 시스템 성능에 영향을 줄 수 있습니다.

립핑 결과 압축 파일 압축을 사용하여 립핑된 작업 파일의 크기를 줄입니다.

파일 경로 다음에 사용할 폴더를 설정합니다.

작업 작업 파일이 저장되는 폴더

임시 파일 작업을 처리하는 동안 생성되는 임시 파일들을 저장하기 위한 폴더

> 파일을 립핑하는 데에는 상당한 양의 저장 공간이 필요합니다. 이 임시 디렉토리가 있는 드라이브의 저장 공간이 작은 경우, 더 큰 가용 저장 공간을 가진 드라이브로 임시 디렉토리를 옮기는 것이 좋습니다.

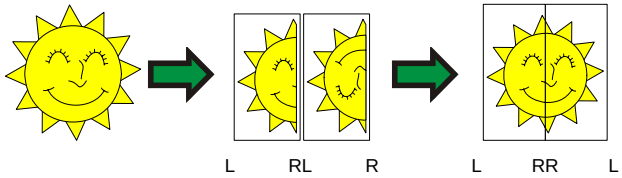
외관 설정 영역, 전송 대기열, 립핑 대기열, 보류 대기열의 배경색을 변경합니다. 자세한 사항은 배경색 바꾸기를 참조하십시오.

원격으로 지금 전송 및 인터랙티브 허용 원격 디자인 스테이션에서 **지금 전송** 및 **인터랙티브**를 수행할 수 있습니다.

작업 추가시 미리보기 자동 표시 작업이 대기열에 추가될 때 각 작업에 대한 미리보기가 자동으로 생성됩니다.

> 이 설정을 활성화하면 보류 대기열에서 작업 로드 속도가 느려질 수 있습니다.

자동 타일 반전 인접 수직 가장자리가 인쇄 헤드의 동일한 면으로 항상 인쇄되어 타일들이 정확히 일치하도록 돕기 위해 인쇄된 다른 모든 타일을 180°로 회전시킵니다.



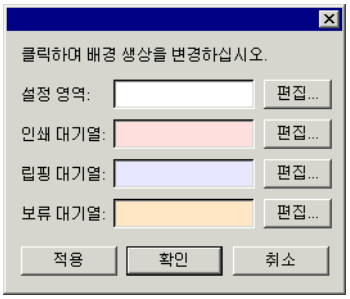
업데이트 자동 확인 활성화 유효 상태를 다시 검사하기 위해 소프트키가 인터넷에 연결할 때마다 소프트웨어에서 업데이트를 자동으로 확인합니다. 자세한 사항은 자동 업데이트 경고를 참조하십시오.

이 옵션은 소프트키가 설치된 경우에만 사용할 수 있습니다.

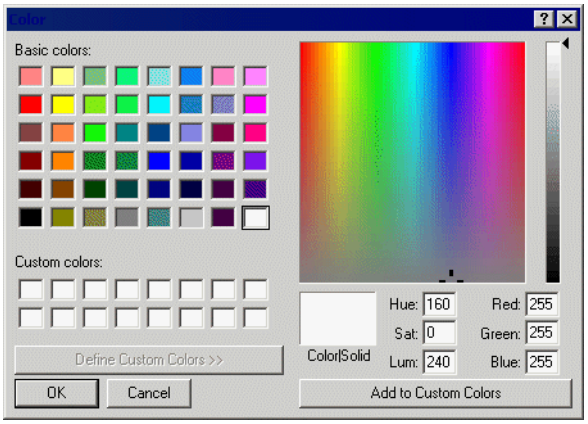
배경색 바꾸기

설정 영역, 인쇄 대기열, 립핑 대기열, 보류 대기열 등의 배경색을 변경하려면,

1. **편집** 메뉴에서 **환경 설정**을 선택합니다.
2. **외관** 단추를 클릭합니다.



3. 색상을 변경하고자 하는 영역 옆의 **편집** 단추를 클릭합니다.



4. 새로운 색상을 선택하고 **확인**을 클릭합니다.

확인 단추를 클릭하여 환경 설정 대화 상자를 닫기 전까지 색상 변경이 저장되지 않습니다.

작업 모니터 사용

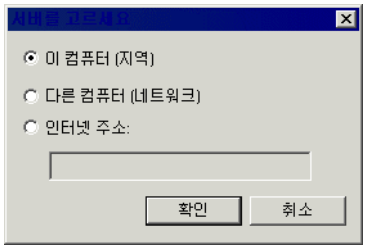
작업 모니터를 사용하면 소프트웨어가 처리하고 있는 작업을 모니터할 수 있습니다. 작업 모니터를 사용하면 처리중인 작업을 관찰할 수는 있지만 작업 처리 방식을 변경할 수는 없습니다.

작업 모니터 시작

작업 모니터를 시작하려면 Windows 의 **시작** 메뉴에 있는 프로그램 폴더에서 **작업 모니터**를 선택합니다.

연결 선택

소프트웨어가 모니터할 컴퓨터를 선택해야 합니다.



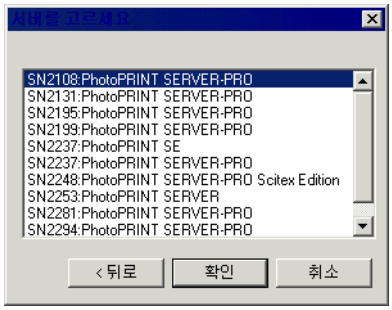
로컬 소프트웨어 모니터

작업 모니터와 같은 컴퓨터에서 실행중인 작업을 모니터하려면, **이 컴퓨터 (지역)**을 선택하고 **확인**을 클릭합니다.

같은 LAN 상에 있는 컴퓨터 모니터

로컬 영역 네트워크의 다른 컴퓨터에서 실행중인 작업을 모니터하려면,

1. **다른 컴퓨터 (네트워크)**를 선택하고 **확인**을 클릭합니다.



2. 모니터할 컴퓨터를 선택하고 **확인**을 클릭합니다.

원격 주소에 있는 컴퓨터 모니터

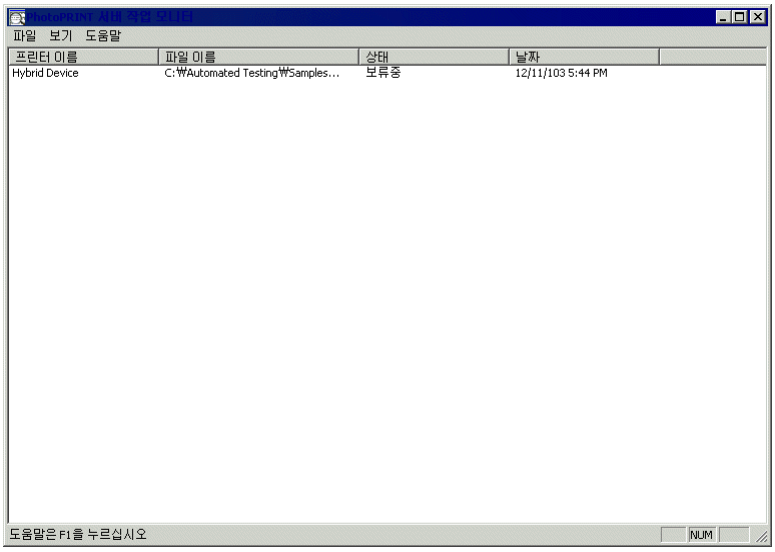
원격 컴퓨터에서 실행중인 작업을 모티터하려면,

1. **인터넷 주소**를 선택합니다.
2. 제시된 공란에 원격 컴퓨터의 TCP/IP 주소나 URL 을 입력합니다.
3. **확인**을 클릭합니다.

모니터할 컴퓨터 변경

다른 컴퓨터를 모니터하려면, **파일** 메뉴에서 **연결하기**를 선택합니다. 그런 다음, 이 연결 절차를 반복하여 다른 컴퓨터를 선택할 수 있습니다.

작업 모니터



작업 모니터는 다음과 같은 정보와 함께 선택된 컴퓨터에서 실행되는 모든 작업을 나열합니다.

프린터 이름 작업 인쇄에 사용하도록 설정된 출력 장치의 이름.

파일 이름 파일 경로 및 파일 이름.

상태 작업의 현재 상태.

일시 작업이 추가된 일시

작업 모니터 끝내기

작업 모니터를 종료하려면, 파일 메뉴에서 **종료**를 선택합니다.

도움말 보기

도움말 메뉴에서 해당 소프트웨어 이름을 클릭하면 전체 HTML 설명서가 표시됩니다.

온라인 지원에 액세스하려면 SAi 지원을 방문하십시오.

소프트웨어 끝내기

기본 값으로, 본 소프트웨어는 운영 체제가 시작할 때마다 (시작 프로그램 폴더의 바로 가기를 사용하여) 자동으로 로드됩니다. 소프트웨어가 시작되면 최소화되어, Windows 작업 표시줄의 시스템

트레이 영역에 아이콘으로 표시됩니다.

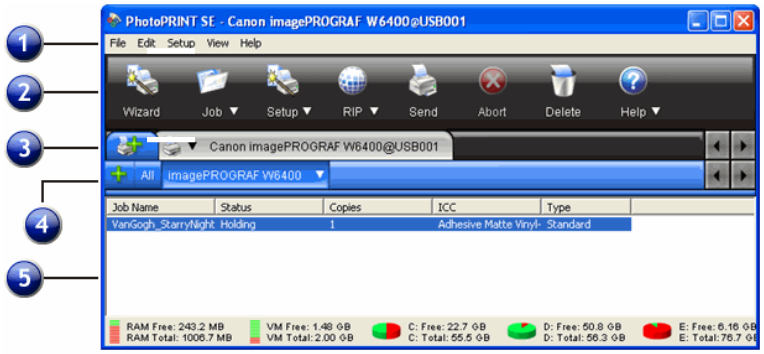
제목 표시줄 상단의 오른쪽 모서리에 있는 **닫기** 단추(✕)를 클릭하면 소프트웨어를 닫는 것이 아니라 최소화합니다.

소프트웨어를 끝내려면 **파일** 메뉴에서 **종료**를 선택하거나, 시스템 트레이에 있는 소프트웨어 아이콘을 마우스 오른쪽 단추로 누르고 상황에 맞는 메뉴에서 **종료**를 선택합니다.

4. PhotoPRINT SE 시작하기

본 소프트웨어의 기본 요소들

아래 그림은 본 소프트웨어의 몇 가지 기본 요소들을 나타냅니다.



1. 클래식 메뉴	2. 도구 모음
3. 장치 영역	4. 설정 영역
5. 작업 영역	

클래식 메뉴

클래식 메뉴는 창 상단에 있는 드롭다운 메뉴를 사용하여 소프트웨어를 탐색하는 기존 탐색 방식입니다.

클래식 메뉴를 활성화하려면 도구 모음의 빈 영역을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **클래식 메뉴 표시**를 선택합니다. **클래식 메뉴 표시**를 한 번 더 선택하면 클래식 메뉴가 감춰집니다.

창의 상단에 메뉴를 표시하지 않고 클래식 메뉴 명령에 액세스하려면 도구 모음의 빈 영역을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭합니다.

주 화면은 소프트웨어의 기본 요소를 참조하십시오.

도구 모음

도구 모음은 주 화면의 상단에 있습니다. 여기에는 가장 흔히 사용하는 기능에 대한 도구들이 있습니다. 도구 모음에는 마우스를 움직이는 위치에 따라 버튼 및 메뉴로 작동하는 다양한 버튼이 있습니다.

도구 모음 기능은 다음과 같습니다.

인쇄 마법사 인쇄 마법사 대화 상자를 시작합니다. 자세한 사항은 인쇄 마법사를 통해 인쇄를 참조하십시오.

작업 작업을 추가하려면 작업 버튼을 클릭합니다.

작업 메뉴 버튼을 클릭하면 상황에 맞는 메뉴가 나타납니다.

설정 설정 마법사 대화 상자를 실행하려면 설정 마법사 버튼을 클릭합니다.

설정 메뉴 버튼을 클릭하면 상황에 맞는 메뉴가 나타납니다.

립핑 선택한 작업을 립핑하고 작업을 립핑 대기열에 그대로 남겨두려면 립핑 버튼을 클릭합니다.

립핑 메뉴 버튼을 클릭하면 상황에 맞는 메뉴가 나타납니다.

전송 선택한 작업을 지정한 출력 장치로 출력하고 필요할 경우 립핑합니다.

중단 선택한 파일의 립핑이나 인쇄를 중단합니다.

삭제 선택한 작업(들)을 삭제합니다.

도움말 도움말 버튼을 클릭하면 HTML 도움말 파일이 열립니다.

도움말 메뉴 버튼을 클릭하면 상황에 맞는 메뉴가 나타납니다.

장치 영역

장치 영역에는 사용자가 설정한 모든 장치의 탭이 포함됩니다. 장치에는 프린터, 커팅기 또는 복합 장치가 포함됩니다. 장치 탭의 이름은 장치 설정 시 선택한 브랜드, 모델 이름 및 포트 연결별로 설정됩니다. 자세한 사항은 새 설정 추가/변경을 참조하십시오.

- 특정 장치에 대해 나열된 모든 작업을 보려면 해당 장치의 탭을 클릭하십시오.
- 모든 장치에 대한 전체 작업을 보려면 장치 영역의 **모두** 탭을 클릭합니다.
- 장치를 추가하려면 **장치 추가** 탭을 클릭합니다.

설정 영역

설정 영역에는 생성한 모든 장치 설정이 포함되어 있습니다. 자세한 사항은 새 설정 추가/변경을 참조하십시오.

작업에 대한 특정 장치의 모든 설정을 보려면 설정 영역에서 **모두** 탭을 클릭합니다.

주 화면은 소프트웨어의 기본 요소를 참조하십시오.

열 머리글

작업 영역에 있는 열 머리글의 의미는 다음과 같습니다.

작업명 파일의 이름과 그 뒤에 괄호로 둘러싸인 내부 Postscript 이름.

상태 작업의 현재 상태.

복사본 수 인쇄할 복사본들의 수

ICC 작업 출력시 사용할 ICC 프로파일

유형 작업의 유형(인쇄나 윤곽선).

열 크기 변경

대기열의 열 크기를 변경하려면, 헤더의 가장자리를 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그합니다.

주 화면 새로 고치기

주 화면의 보기를 새로 고치려면 **보기** 메뉴에서 **정보 갱신**을 선택합니다.

수치 입력

본 소프트웨어는 수치 입력을 손쉽게 해주는 여러 가지 고유 기능들을 지원합니다.

기본으로 제공된 산술 연산 사용

본 소프트웨어는 수치가 입력될 때마다 여러 가지 계산 작업을 수행할 수 있습니다.

자동 단위 변환

기본 측정 단위와 다른 단위를 사용하여 값을 입력할 경우, 소프트웨어는 이 값을 기본 단위로 자동 변환합니다.

예를 들어, 기본 단위가 인치인 경우 **1 ft** 를 입력하면 소프트웨어는 이 값을 **12 in** 로 변환합니다.

지원되는 단위는 다음과 같습니다.

in, "	인치
ft, '	피트
mm	밀리미터
cm	센티미터
m	미터
pt	포인트

비율 계산

A:B 의 형식으로 비율을 입력하면, 소프트웨어는 필드의 이전 값을 입력한 비율만큼 조정합니다.

예를 들어, 값이 **12** 로 설정되어 있는 상태에서 **2:3** 을 입력하면 새 값은 **8** 이 됩니다.

백분율 계산

X%의 형식으로 백분율을 입력하면, 소프트웨어는 필드의 이전 값을 입력한 백분율만큼 조정합니다.

예를 들어, 값이 **10** 로 설정되어 있는 상태에서 **90%**를 입력하면 새 값은 **9** 가 됩니다.

간단한 산술 연산자

간단한 산술 식을 입력하면, 소프트웨어는 산술 결과를 계산하여 나타난 값을 해당 필드에 입력합니다.

사용할 수 있는 산술 연산자는 다음과 같습니다(우선 순위).

/ 나누기

***** 곱하기

+ 더하기

- 빼기

예를 들어, **1/8** 을 입력할 경우 계산된 값은 **0.125** 입니다.

연산자의 우선 순위는 둘 이상의 연산이 지정될 경우 계산되는 산술 연산의 순서를 결정합니다. 이전 목록에서, 연산자는 우선 순위에 따라 위에서부터 아래로 나열되어 있습니다. 예를 들어, **6/2*3** 을 입력하는 경우 소프트웨어는 **6/2** 를 먼저 계산한 후 그 결과를 **3** 으로 곱해 **9** 라는 최종 값을 산출해 냅니다.

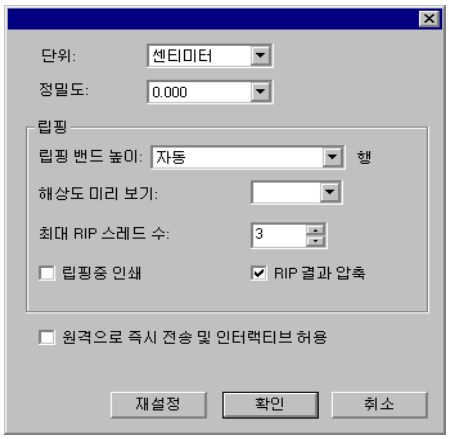
입력된 값과 산술 연산 자동 적용

수치 필드에 수치, 비율, 또는 산술 연산을 입력하면 소프트웨어는 잠시

후 그 값을 자동으로 적용합니다. 계산을 적용하거나 새 값을 작업 미리보기에 적용하기 위해 다른 필드를 선택하거나 "적용" 단추를 클릭할 필요가 없습니다.

어플리케이션 환경 설정

어플리케이션 환경 설정을 설정하려면, **편집** 메뉴에서 **환경 설정**을 선택하십시오.



아래의 설정들을 사용할 수 있습니다.

단위 표시되는 측정 단위.

정확도 측정 값에 사용할 정확도의 정도.

립핑 립핑 설정을 조정합니다.

- **립핑 밴드 높이** 립핑하는 동안 처리하는 밴드 크기를 설정합니다. 값이 작을수록 더 큰 파일을 립핑할 수 있지만 처리 시간이 더 걸릴 수 있습니다.
- **미리보기 해상도** 작업 등록 정보 대화 상자에서 미리보기 창의 해상도를 **낮음**, **중간** 또는 **높음**으로 설정합니다.
- **최대 RIP 스레드 수** 한 번에 립핑할 수 있는 작업의 수를 설정합니다. 립핑되는 각 파일에 하나의 RIP 스레드가 필요하고 각 파일의 미리보기를 생성하는 데에도 하나의 RIP 스레드가 필요합니다.

RIP 스레드 우선순위	작업 등록 정보 대화 상자에서 립핑 스레드 우선순위를 **높음**, **보통 이상**, **보통**, **보통 이하** 또는 **낮음**으로 설정합니다.
립핑중 인쇄	작업의 립핑 및 인쇄를 동시에 수행할 수 있습니다. 립핑과 인쇄를 동시에 수행할 경우 전반적인 시스템 성능에 영향을 줄 수 있습니다.
립핑 결과 압축	파일 압축을 사용하여 립핑된 작업 파일의 크기를 줄입니다.
원격으로 지금 전송 및 인터랙티브 허용	디자인 작업을 하는 원격 컴퓨터에서 지금 전송 및 인터랙티브 작업을 허용합니다.
업데이트 자동 확인	활성화 유효 상태를 다시 검사하기 위해 소프트키가 인터넷에 연결할 때마다 소프트웨어에서 업데이트를 자동으로 확인합니다. 자세한 사항은 자동 업데이트 경고를 참조하십시오.

도움말 보기

도움말 메뉴에서 해당 소프트웨어 이름을 클릭하면 전체 HTML 설명서가 표시됩니다.

온라인 지원에 액세스하려면 SAi 지원을 방문하십시오.

소프트웨어 끝내기

기본 값으로, 본 소프트웨어는 운영 체제가 시작할 때마다 (시작 프로그램 폴더의 바로 가기를 사용하여) 자동으로 로드됩니다. 소프트웨어가 시작되면 최소화되어, Windows 작업 표시줄의 시스템 트레이 영역에 아이콘으로 표시됩니다.

제목 표시줄 상단의 오른쪽 모서리에 있는 **닫기** 단추( )를 클릭하면 소프트웨어를 닫는 것이 아니라 최소화합니다.

소프트웨어를 끝내려면 **파일** 메뉴에서 **종료**를 선택하거나, 시스템 트레이에 있는 소프트웨어 아이콘을 마우스 오른쪽 단추로 누르고 상황에 맞는 메뉴에서 **종료**를 선택합니다.

5. 출력 장치 설정하기

설정은 소프트웨어와 출력 장치 간 연결을 제공합니다. 각 설정은 다음 정보를 포함합니다.

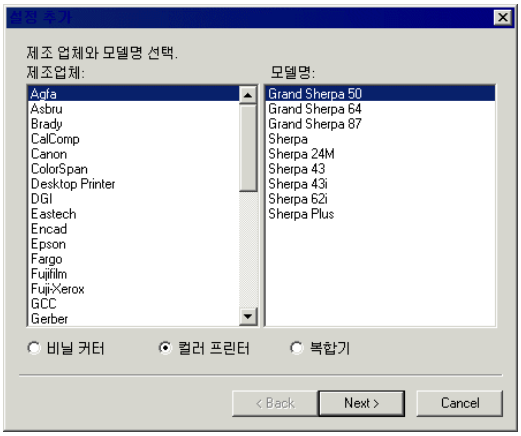
- 사용 중인 출력 장치의 종류
- 장치와 통신하는 데 사용되는 방식
- 수신된 인쇄 작업 처리 방식에 대한 세부 정보
- 새 작업에 적용될 기본 작업 등록 정보
- 사용 중인 출력 프로파일

PhotoPRINT SE 는 항상 하나의 설정만 사용할 수 있도록 허용합니다. 설정 영역은 없으며 해당 설정이 항상 선택되어 활성화됩니다.

PhotoPRINT 서버에서는 여러 설정을 동시에 사용할 수 있습니다. 각 출력 장치마다 두 가지 이상의 설정을 지정할 수 있습니다. 이 기능은 사용자가 각 설정을 다른 용도로 구성할 수 있어서 유용합니다. 예를 들어, 한 설정은 인쇄 보정용으로, 또 하나는 최종 출력용으로 사용할 수 있습니다. 각각의 출력 용지마다 서로 다른 설정을 사용할 수도 있습니다.

새 설정 추가/변경

1. **설정** 메뉴에서 **설정 변경**(PhotoPRINT SE) 또는 **설정 추가**(PhotoPRINT 서버)를 선택합니다.



2. 설정하려는 장치 유형을 선택합니다.

비닐 커팅기는 "가상 복합 장치"의 일부로만 지원됩니다. 자세한 사항은 윤곽 커팅 및 가상 복합 출력을 참조하십시오.

3. 목록에서 출력 장치의 브랜드 이름 및 모델명을 선택하고 **다음**을 클릭합니다.
4. 설정 이름을 편집합니다. 이 이름은 기본 핫 폴더 이름으로도 사용됩니다.
5. 장치를 컴퓨터의 다른 프로그램에서 표준 프린터로 사용할 수 있도록 하려면 **예, 데스크탑 드라이버를 설치합니다**를 선택합니다.

   다른 Windows PC 또는 OS X 를 실행하는 매킨토시에서 이 장치로 인쇄하려면 프린터용 데스크탑 드라이버를 설치해야 합니다.

6. 출력 장치가 통신에 사용할 포트 유형을 선택합니다. 필요한 경우, 선택한 포트에 대한 통신 설정을 편집합니다. 자세한 사항은 설정 등록 정보 편집을 참조하십시오.

   네트워크 출력 장치에 **TCP/IP** 를 사용할 수 있으면 **TCP/IP** 를 사용하십시오. 그렇지 않으면 **LPR** 을 선택해야 합니다.

7. 네트워크에서 장치를 공유하려면 **공유** 버튼을 클릭합니다.

   a. **찾아 보기**를 클릭하여 이 장치에 대한 작업 파일 저장시 소프트웨어가 사용할 핫 폴더의 위치를 변경합니다.
   b. 공유 이름을 편집합니다.
   c. **확인**을 클릭합니다.

   PhotoPRINT SE 에서 공유를 사용할 수 없습니다.

8. **마침**을 클릭합니다.

데스크탑 프린터를 출력 장치로 설정

9. 컴퓨터에 이 프린터를 표준 Windows 프린터로 추가합니다.
10. 본 소프트웨어에서 설정을 생성할 때, 제조업체에서 **데스크탑 프린터**를 선택하고 모델명에서 이 데스크탑 프린터의 인쇄 대기열을 선택한 후 **다음**을 클릭합니다.
11. 설정 이름을 편집합니다. 이 이름은 기본 핫 폴더 이름으로도 사용됩니다.

12. 장치를 컴퓨터의 다른 프로그램에서 표준 프린터로 사용할 수 있도록 하려면 **예, 데스크탑 드라이버를 설치합니다**를 선택합니다.

    다른 Windows PC 또는 OS X 를 실행하는 매킨토시에서 이 장치로 인쇄하려면 프린터용 데스크탑 드라이버를 설치해야 합니다.

13. **마침**을 클릭합니다.

설정 선택

설정을 선택하려면 설정 영역에서 해당 탭을 클릭합니다.

특정 설정에 대한 옵션을 보려면 설정 탭 옆에 있는 메뉴 버튼을 클릭합니다.

설정 활성화

활성 설정이란 작업을 출력할 준비가 되어 있는 설정을 말합니다.

설정을 활성화하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 설정 메뉴 버튼을 클릭하고 상황 메뉴에서 **활성화**를 선택합니다.
- 설정 탭을 선택하고 **설정** 메뉴에서 **활성화**를 선택합니다.

설정 삭제

다음 중 하나를 수행합니다.

- 설정 영역에서 설정 탭을 선택하고 **편집** 메뉴에서 **삭제**를 선택합니다.
- 설정 영역에서 설정 탭을 선택하고 키보드의 **Delete** 키를 누릅니다.
- 설정 메뉴 버튼을 클릭하고 상황 메뉴에서 **삭제**를 선택합니다.

    설정을 삭제하면 해당 설정과 관련된 모든 작업도 삭제됩니다.

설정 등록 정보 편집

다음 중 하나를 수행합니다.

- 설정 메뉴 버튼을 클릭하고 상황 메뉴에서 **설정 등록 정보**를 선택합니다.
- 설정 탭을 선택하고 **설정** 메뉴에서 **설정 등록 정보**를 선택합니다.

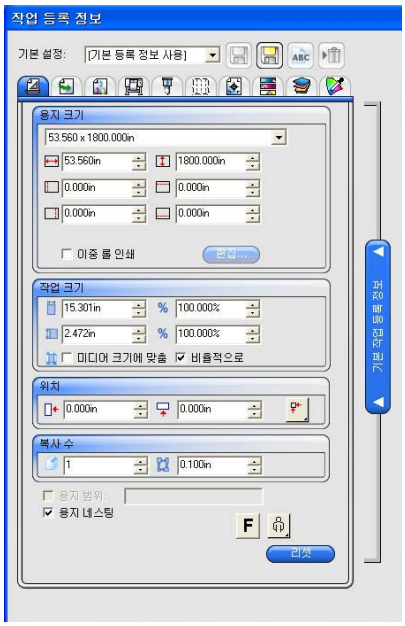
설정 등록 정보 편집

특정 출력 장치와 관련된 설정 등록 정보를 편집하려면, 아래의 사항들 중 하나를 수행해야 합니다.

- 설정 창에서 설정 아이콘을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **등록 정보**를 선택합니다.
- 설정 창에서 설정 아이콘을 선택하고, **설정** 메뉴에서 **설정 등록 정보**를 선택합니다.
- 설정 창의 설정 아이콘을 두 번 클릭합니다.

작업 워크플로 탭

작업 워크플로 탭에는 출력 장치 및 용지 크기에 관한 정보가 표시됩니다.



설정 이름 설정의 이름.

핫 폴더 본 소프트웨어가 이 출력 장치에 보낼 작업 파일을 저장하기 위해 사용할 폴더.

공유 이름 설정에 지정된 공유 이름.

전송 인쇄된 이미지 및 윤곽선 커팅 모두를 포함하는 작업에 대하여, 이 컨트롤은 출력될 내용을 선택합니다.

- **인쇄 및 윤곽 커팅** 작업을 인쇄한 후 윤곽선을 절단합니다.
- **인쇄만** 작업을 인쇄만 합니다.
- **윤곽선만** 윤곽선을 절단만 합니다.

수신 후 수신 후 작업을 어떻게 처리할 것인지를 설정합니다.

- **보류** 보류 대기열에 작업을 위치시킵니다.
- **자동 시작** 작업 처리를 바로 시작합니다.
- **스케줄** **출력 시간** 필드에 지정된 시간에 작업을 출력합니다.

출력 시간 **스케줄**이 선택되어 있는 경우, 이 필드를 사용하여 시간을 입력하면 대기열에 있는 작업이 지정된 시간에 처리됩니다.

용지에 맞추어 이미지 회전 이 옵션을 선택하면, 출력 용지의 치수에 맞게 이미지가 자동으로 회전합니다.

데스크탑 드라이버 설치 이 버튼을 클릭하면 장치를 컴퓨터의 다른 프로그램에서 표준 프린터로 사용할 수 있습니다.

자동 네스팅 탭

자동 네스팅 탭에서는 소프트웨어에 대한 자동 네스팅 옵션을 설정할 수 있습니다.

자세한 사항은 111 페이지의 “작업 네스팅”을 참조하십시오.

포트 설정 변경

포트 변경 대화 상자에 액세스하려면 다음 방법 중 하나를 수행하십시오.

- 장치 설정을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **포트 변경**을 클릭합니다.
- 장치 메뉴 버튼을 클릭하고 **포트 변경**을 클릭합니다.

이 창의 **설정** 부분은 출력 장치 연결에 사용되는 포트에 따라 바뀝니다.

포트는 각 장치의 사용 빈도 순에 따라 나열됩니다. 출력 장치가 사용할 수 있는 포트만 나열됩니다. 기본적으로 장치의 표준 포트가 선택되어 있지만, 일부 포트 설정을 입력하거나 편집해야 할 수도 있습니다.

포트 출력 장치를 연결할 포트를 선택합니다. 포트 목록은 사용자의 컴퓨터에 실제로 존재하고 출력 장치에 사용할 수 있는 포트로 제한되어 있습니다.

LPT 병렬 포트는 프린터를 컴퓨터에 연결하는 데 가장 많이 사용하는 포트입니다. 아래의 설정들을 사용할 수 있습니다.

전송 버퍼 바이트 단위의 전송 버퍼 크기

전송전 포트 상태 확인 선택한 경우, 작업 인쇄를 시작하기 전에 프린터가 연결되어 있는지 테스트하기 위해 소프트웨어가 데이터 패킷을 프린터로 전송합니다.

표준 LPT 드라이버 사용 LPT 포트의 성능을 향상시키기 위해 소프트웨어는 사용자 정의 LPT 드라이버가 있는 경우 이 드라이버를 사용합니다.

선택한 경우, 소프트웨어는 표준 Windows LPT 드라이버를 대신 사용합니다. 성능이 저하되지만 안정성이 향상될 수 있습니다.

사용자 정의 드라이버가 사용중일 경우 다음 설정이 활성화됩니다.

모드 최대한 빠른 전송 속도를 위해 **ECP**(Enhanced Capabilities Mode)를 사용합니다. **EPP**(Enhanced Parallel Port)는 빠르지는 않지만 호환성이 높습니다.

ECP 와 DMA 를 함께 사용 DMA 를 ECP 와 함께 사용하면 최대 비트율을 2 mbps 에서 4 mbps 로 증가시킬 수 있습니다.

장치가 "Busy" 상태이면 사용을 중지하십시오. 선택한 경우, 프린터가 사용중일 때 사용자 정의 드라이버가 사용하는 추가 시스템 자원을 반환합니다. 이렇게 하면 전반적인 성능 향상을 얻을 수 있습니다.

TCP/IP 출력 장치가 네트워크 연결을 지원하는 경우에는 이 포트를 사용하십시오.

TCP/IP 주소 출력 장치의 TCP/IP 주소(필수).

포트 번호 출력 장치로 인쇄시 사용되는 포트 번호. 목록에서 선택하거나 사용자 정의 번호를 입력합니다.

USB/ FireWire USB\FireWire 드라이버들은 이 포트들을 지원하는 출력 장치와 함께 제공됩니다. 이 포트들을 사용할 시에는 적절한 드라이버를 설치하였는지 확인하십시오.

LPR 일부 네트워크 장치들은 TCP/IP 를 지원하지 않고 LPR 프로토콜만을 지원합니다.

호스트 이름 또는 IP 주소 출력 장치에 할당된 호스트 이름 또는 IP 주소(필수).

프린터/대기열 이름 출력 장치에 따라 이 옵션은 **PR1** 과 같이 프린터 이름이 될 수도 있고 UNIX 인쇄 대기열의 경로가 될 수도 있습니다. 흔히 사용되는 프린터 이름은 위의 **FTP** 목록을 참조하십시오.

FTP 네트워크에 직접 연결하는 출력 장치는 FTP 프로토콜을 지원할 수도 있습니다. 이 경우, 립핑된 출력 파일이 FTP 를 통해 출력 장치로 전송됩니다.

호스트 이름 또는 IP 주소 출력 장치에 할당된 호스트 이름 또는 IP 주소(필수).

프린터/대기열 이름 출력 장치에 따라 이 옵션은 **pr1** 과 같이 프린터 이름이 될 수도 있고 UNIX 인쇄 대기열의 경로가 될 수도 있습니다. 흔히 사용되는 프린터 이름들은 다음과 같습니다.

Axis	pr1, pr2, pr3
Canon 6200 및 7200	Z
Canon 8200	LP
Hawking	lp1, lp2, lp3
HP JetDirect EX	raw
HP JetDirect EX Plus 3	raw1, raw2, raw3
HP JetDirect 600N	Port1
Intel Netport Express 10/100	LPT1_PASSTHRU
Intel Netport Express Pro	LPT1_PASSTHRU, LPT2_PASSTHRU, COM1_PASSTHRU
Linksys	P1, P2, P3

파일 파일 포트를 사용하여 출력 데이터를 파일로 저장할 수 있습니다. 아래의 설정들을 사용할 수 있습니다.

각 파일의 파일 경로를 얻기 위한 프롬프트 선택한 경우, 각 작업이 파일에 저장될 때 출력 파일에 대한 파일 이름을 제공하라는 메시지가 나타납니다.

사용자 정의 확장자 사용 선택한 경우, 출력 파일에 사용할 파일 확장자를 제시된 공란에 입력합니다.

기본 위치 출력 파일이 저장될 기본 폴더. **찾아 보기**를 클릭하여 폴더를 선택합니다.

SCSI 출력 장치가 SCSI 연결을 지원하는 경우 이 포트를 사용하십시오. 자세한 내용은 아래의 " SCSI 설정 구성하기"를 참조하십시오.

폴더 출력 장치의 명명 규칙을 사용하여 지정된 폴더에 파일을 출력합니다.

COM 직렬 통신 포트. 이 포트는 커팅기에서만 지원됩니다.

초당 비트 수, 데이터 비트, 패리티, 스톱 비트, 하드웨어/소프트웨어 흐름 제어에 대한 표준 직렬 포트 제어 이외에도, 다음 와이어를 활성 또는 비활성시키는 확인란이 있습니다.

DTR	Data Terminal Ready
DSR	Data Set Ready
RTS	Request To Send
CTS	Clear To Send
DCD	Data Carrier Detect

SCSI 포트 설정 구성

SCSI 포트 옵션 설정은 Windows 또는 Macintosh OS X 을 사용하느냐에 따라 다르게 작동합니다.

SCSI 포트 설정 구성 (Windows)

출력 장치가 SCSI 연결을 지원하는 경우 이 포트를 사용하십시오.

14. **장치**를 SCSI 장치로 설정합니다.

사용자의 SCSI 장치가 목록에 표시되지 않는 경우

a. **추가**를 클릭하여 사용자 정의 SCSI 장치를 지정합니다.
   i. **사용자 정의 장치 이름** 필드에 사용자의 SCSI 장치 이름을 입력합니다.
   ii. **SCSI 버스 ID** 필드에 SCSI 어댑터의 버스 ID 를 입력합니다.
   iii. **SCSI 어댑터 ID** 필드에 SCSI 어댑터의 SCSI ID 번호를 입력합니다.
   iv. **SCSI 타겟 ID** 필드에 출력 장치의 SCSI ID 번호를 입력합니다.
   v. **확인**을 클릭합니다.

b. **장치**를 새로운 사용자 정의 SCSI 장치로 설정합니다.

15. **확인**을 클릭합니다.

SCSI 포트 설정 구성 (Macintosh)

Macintosh OS X 에서 SCSI 포트를 구성하려면,

1. **장치** 목록에서 사용자의 SCSI 장치를 선택합니다.

   사용자의 SCSI 장치가 목록에 표시되지 않는 경우, **검색**을 클릭하여 목록을 새로 고칩니다.

2. **확인**을 클릭합니다.

기본 작업 등록 정보 설정

작업 기본값 단추를 사용하면 이 설정에 대한 기본 작업 등록 정보를 설정할 수 있습니다. 이 설정에 수동으로 추가된 모든 작업은 기본 작업 등록 정보를 갖게 됩니다. 클라이언트 어플리케이션에서 보내진 작업은 클라이언트 어플리케이션에서 설정된 작업 등록 정보를 사용합니다.

이는 사용자가 각 출력 장치에 대해 여러 가지 특별 설정을 만들 수 있기 때문에 유용합니다. 예를 들어, 한 설정은 교정본에 사용할 기본 설정 값을 가질 수 있고, 다른 설정은 최종 출력을 위해 미리 설정될 수 있습니다. 이 방식으로 여러 가지 설정을 사용하면 작업의 각 단계 마다 작업 등록 정보를 변경할 필요가 없습니다.

작업 등록 정보 대화 상자의 **Save as Default**(기본 값으로 저장)를 클릭하여 기본 작업 등록 정보를 설정할 수도 있습니다.

작업 등록 정보에 대한 자세한 내용은, 76 페이지의 “작업 등록 정보 설정”을 참조하십시오.

출력 크기 보정 사용

출력 크기 보정을 사용하면 출력 크기의 미세한 차이를 측정하여 보정할 수 있습니다.

출력 크기 보정은 각 출력 장치 설정별로 따로 설정해야 합니다. 출력 크기 보정은 작업 등록 정보 대화 상자에서 나타나는 것처럼 작업의 크기에 영향을 주지 않습니다.

1. 설정 메뉴 버튼을 클릭하고 **출력 크기 보정**을 선택합니다.
2. 복합 장치를 사용하고 있으며 출력 크기 보정을 장치의 잘라내기 출력뿐만 아니라 인쇄 출력에 적용하려면 **잘라내기 크기 보정**을 선택합니다.

   이 옵션을 활성화하면 **테스트 인쇄** 버튼이 **테스트 컷**으로 변경됩니다.

3. **테스트 크기**에서 출력할 테스트 인쇄물의 **폭**과 **길이**를 입력합니다.

    최적의 결과를 얻으려면, 출력 용지의 크기에 맞으면서 최대한 크게 인쇄되어야 합니다.

4. **테스트 인쇄**를 클릭합니다.
5. 테스트 인쇄의 실제 크기를 측정하여 **측정된 크기**에서 테스트 인쇄의 **폭**과 **길이**를 입력합니다.

    소프트웨어는 테스트 크기와 측정된 크기의 차이를 보정하기 위해 출력 크기를 조정하는 보정 인자를 자동으로 계산합니다.

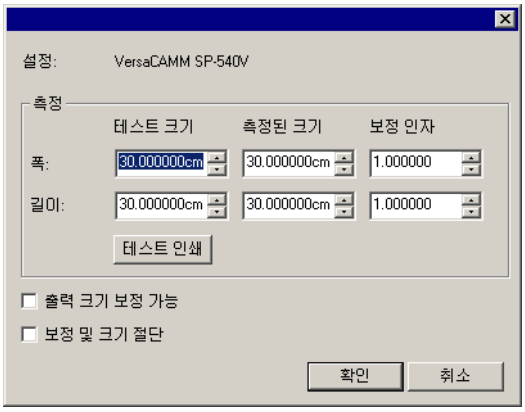
6. 측정 값으로 얻은 보정 인자를 사용하여 이 설정에서 앞으로 모든 출력 크기를 자동으로 조정하려면 **출력 크기 보정 가능**을 선택합니다.
7. **확인**을 클릭합니다.

출력 크기 보정 사용

"출력 크기 보정"을 사용하면 출력 크기의 미세한 차이를 측정하여 이를 보정할 수 있습니다.

주어진 설정과 함께 출력 크기 보정을 사용하려면,

8. 출력 장치 설정을 선택합니다.
9. **설정** 메뉴에서 **출력 크기 보정**을 선택합니다.



10. 복합 장치를 사용하고 있으며 출력 크기 보정을 장치의 잘라내기 출력뿐만 아니라 인쇄 출력에 적용하려면 **잘라내기 크기 보정**에 확인 표시를 합니다.
11. **테스트 크기**에서 출력할 테스트 인쇄의 **폭**과 **길이**를 입력합니다. 최적의 결과를 얻으려면, 출력 용지에 크기가 맞으면서 최대한 크게 인쇄되어야 합니다.
12. **테스트 인쇄**를 클릭합니다.
13. 테스트 인쇄의 실제 크기를 측정하여 **측정된 크기**에서 테스트 인쇄의 **폭**과 **길이**를 입력합니다.

    소프트웨어는 테스트 크기와 측정된 크기의 차이를 보정하기 위해 출력 크기를 조정하는 보정 인자를 자동으로 계산합니다.
14. 측정 값으로 얻은 보정 인자를 사용하여 이 설정에서 앞으로 모든 출력을 자동으로 조정하려면 **출력 크기 보정 가능**을 선택합니다.
15. **확인**을 클릭합니다.

"출력 크기 보정"은 각 출력 장치 설정 별로 따로 설정해야 합니다. 출력 크기 보정은 작업 등록 정보 대화 상자에서 나타나는 것처럼 작업의 크기에 영향을 주지 않습니다.

출력 유효성 검사 사용

대형 일괄 작업을 인쇄할 때 출력 유효성 검사는 설정된 deltaE 허용 오차 내에서 견본 색상이 유지되는지 확인하기 위한 주기적인 체크포인트 역할을 합니다.

출력 유효성 검사는 분광 광도계가 내장되어 있고 USB 를 통해 연결되는 Hewlett-Packard DesignJet Z2100, Z3100 및 Z6100 에만 사용할 수 있습니다.

1. 설정 메뉴 버튼을 클릭하고 상황 메뉴에서 **출력 유효성 검사**를 선택합니다.
2. 다음 매개변수를 조정합니다.

용지	출력 장치에 장착되는 용지 유형을 선택합니다. 장치에 사용할 수 있는 용지 유형만 표시됩니다.
유효성 검사 초기화됨	용지 유형을 확인한 가장 최근의 날짜를 표시합니다.

인쇄 및 스캔

견본을 인쇄 및 스캔하여 LAB 값을 가져오려면 이 버튼을 클릭합니다. 이 정보는 유효성 검사 비교를 위한 기초로 사용됩니다.

이 데이터는 프로그램 폴더 내의 해당 장치 폴더에 .ovf 파일로 저장됩니다.

유효성 검사 사용

이 옵션을 선택하면 유효성 검사가 활성화됩니다. 유효성 검사는 지정된 deltaE 허용 오차 내에서 LAB 값이 유지되는지를 확인하기 위한 주기적인 체크포인트입니다.

유효성 검사 간격

견본을 인쇄 및 스캔하여 LAB 값을 확인하기 위한 간격을 설정합니다.

에러 시

유효성 검사 에러 발생 시 소프트웨어 및 프린터의 동작을 정의합니다.

원래의 견본과 유효성 검사 견본의 LAB 값이 지정된 delteE 허용 오차를 크게 벗어나는 경우에는 유효성 검사 에러가 발생합니다.

중지 및 경고 표시

실패 시 작업의 인쇄가 중지되고 오류 메시지가 표시된 대화 상자가 나타납니다.

중지 및 대기열에 보류	실패 시 작업의 인쇄가 중지되고 대기열의 상태가 **출력 유효성 검사 실패**로 설정됩니다. 작업 로그에도 항목이 추가됩니다.
로그 항목만	실패 시 작업이 계속 인쇄되고 작업 로그에 항목이 추가됩니다.
최대 deltaE	최대 deltaE 허용 오차를 설정합니다. deltaE 허용 오차는 초기 유효성 검사와 현재 색상 간에 최대 허용 가능한 색상 차이입니다.

3. **확인**을 클릭합니다.

6. 작업 인쇄하기

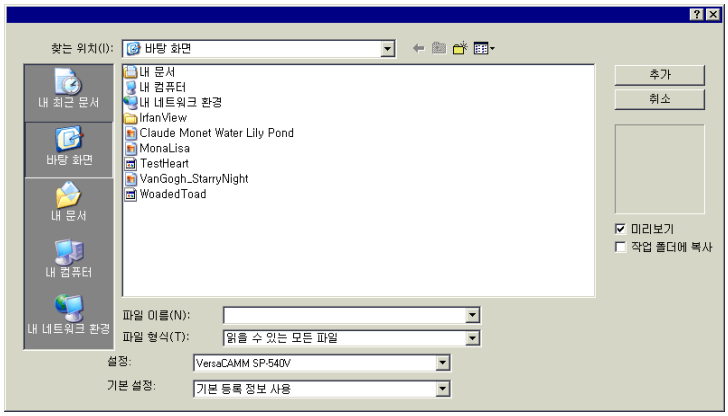
신규 작업 추가

여러 가지 방법으로 본 소프트웨어로 작업을 전송할 수 있습니다.

파일에서 작업 추가

파일을 새 작업으로 추가하려면,

1. **파일** 메뉴에서 **작업 추가**를 선택합니다.



2. 추가할 파일을 선택합니다.
3. 이 파일을 로컬 작업 폴더로 복사하려면, **작업 폴더에 복사**에 확인 표시를 합니다.

   작업이 이동식 미디어나 네트워크 드라이브에 있는 경우, 로컬 폴더로 복사하면 미디어를 제거하거나 네트워크 연결이 끊어진 후에도 작업을 처리할 수 있습니다.

4. 파일 인쇄에 사용할 **설정**을 선택합니다.
5. 작업에 설정을 적용하려는 **미리 설정**을 선택합니다.
6. **추가**를 클릭합니다.

지원되는 파일 형식 목록은 부록 A 를 참조하십시오.

파일에서 작업 추가

지원되는 파일 형식 목록은 부록 A 를 참조하십시오.

16. 다음 중 하나를 수행합니다.

- **파일** 메뉴에서 **작업 추가**를 선택합니다.
- **작업** 메뉴 버튼을 클릭하고 상황 메뉴에서 **작업 추가**를 선택합니다.

17. 추가할 파일을 선택합니다.
18. 원하는 옵션을 선택합니다.
    - 선택한 파일의 축소판 이미지를 보려면 **미리보기**를 선택합니다.
    - 파일을 로컬 작업 폴더로 복사하려면 **작업 폴더에 복사**를 선택합니다.

      작업이 이동식 미디어나 네트워크 드라이브에 있는 경우, 로컬 폴더로 복사하면 미디어를 제거하거나 네트워크 연결이 끊어진 후에도 작업을 처리할 수 있습니다.
    - 작업이 보류 대기열에 추가되자 마자 작업 등록 정보 대화 상자를 자동으로 열려면 **작업 등록 정보 열기**를 선택합니다.
19. **설정** 목록에서 파일을 인쇄하는 데 사용할 설정을 선택합니다.
20. **미리 설정** 목록에서 작업에 적용할 사전 설정된 설정을 선택합니다.
21. **추가**를 클릭합니다.

핫 폴더를 사용하여 작업 추가

본 소프트웨어 내에 설정을 갖고 있는 각 출력 장치는 핫 폴더가 있습니다. 이 핫 폴더는 해당 출력 장치용으로 대기 중인 모든 파일을 저장합니다. 기본적으로 핫 폴더는 **C:\Program Files\[Software]\Jobs** 폴더에 설치됩니다.

본 소프트웨어는 지속적으로 각 핫 폴더를 감시합니다. 작업을 핫 폴더로 복사하거나 이동할 경우 작업이 보류 대기열에 자동 추가됩니다.

추가할 파일은 지원되는 파일 형식이어야 합니다. 지원되는 파일 형식 목록은 부록 A 를 참조하십시오.

외부 어플리케이션의 작업을 보류 대기열로 직접 전송하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 외부 어플리케이션의 **다른 이름으로 저장** 기능을 사용하여 **C:\Program Files\[Software]\Jobs** 폴더에

작업을 저장합니다. 설정 폴더에 작업을 배치하여 작업을 보류 대기열에 표시합니다.

- 외부 어플리케이션의 **인쇄** 기능을 사용하고 목록에서 장치를 선택합니다.

> 어플리케이션에서 보류 대기열로 작업을 직접 전송하려면 프린터를 데스크탑 프린터로 추가해야 합니다. 자세한 사항은 데스크탑 프린터를 출력 장치로 설정을 참조하십시오.

소프트웨어로 파일 드래그하기

파일을 소프트웨어로 드래그하면 인쇄 작업으로 자동 추가됩니다. 이 파일은 지원되는 파일 형식을 갖고 있어야 합니다. 지원되는 파일 형식 목록은 부록 A 를 참조하십시오.

PhotoPRINT Server 로 파일 드래그하기

작업을 자동으로 추가하려면 파일을 대기열이나 설정 탭 또는 장치 탭으로 드래그합니다.

여러 개의 설정이 있는 장치 탭에 파일을 끌어다 놓으면 해당 설정을 선택하라는 상황 메뉴가 나타납니다.

PhotoPRINT SE 로 파일 드래그하기

파일을 소프트웨어로 드래그하면 작업 영역의 작업 목록에 자동으로 추가됩니다. 이 작업은 **보류중** 상태로 지정됩니다.

같은 컴퓨터의 어플리케이션에서 작업 전송하기

소프트웨어를 네트워크 프린터로 선택함으로써 같은 컴퓨터에서 실행중인 다른 어플리케이션으로부터 작업을 전송할 수 있습니다.

클라이언트 컴퓨터의 어플리케이션에서 작업 전송하기

본 소프트웨어를 네트워크 프린터로 사용하도록 구성된 클라이언트 컴퓨터로부터 직접 작업을 인쇄할 수 있습니다.

TWAIN 이미지 불러오기

현재 설치된 TWAIN 장치에서 이미지를 불러오려면 **파일** 메뉴에서 **이미지 불러오기**를 가리킨 후 다음 중 하나를 클릭합니다.

TWAIN 선택	이미지를 스캔하거나 가져올 현재 연결된 TWAIN 장치를 선택할 수 있습니다. 연결된 TWAIN 장치가 하나뿐인 경우에는 해당 장치가 자동으로 선택됩니다.
TWAIN 불러오기	현재 선택된 TWAIN 장치에서 이미지를 스캔하거나 가져옵니다.

작업 선택

작업을 선택하려면 목록에서 작업을 클릭합니다.

Windows 의 표준 **CTRL** 및 **SHIFT** 방법을 사용하여 여러 작업들을 선택할 수 있습니다.

- 여러 가지 작업을 선택하려면 **CTRL** 키를 계속 누르고 있습니다.
- 작업의 특정 범위를 선택하려면 범위의 맨 처음 작업을 누르고 **SHIFT** 키를 누르면서 마지막 작업을 클릭합니다.

모든 작업을 선택하려면 **편집** 메뉴에서 **전체 선택**을 선택합니다.

작업 삭제

작업을 삭제하려면, 아래의 사항들 중 하나를 수행해야 합니다.

- 키보드의 **Delete** 또는 **Backspace** 키를 클릭합니다.
- 작업을 선택하고 **편집** 메뉴에서 **삭제**를 선택합니다.
- 작업을 선택하고 도구 모음에서 **삭제** 단추를 클릭합니다.
- 작업을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 상황에 맞는 메뉴에서 **삭제**를 선택합니다.

외부 어플리케이션에서 작업 편집

이 소프트웨어에서 작업을 편집할 외부 어플리케이션을 실행할 수 있습니다.

1. 편집할 작업을 선택합니다.
2. **작업** 상황 메뉴에서 **편집 도구** 하위 메뉴에 마우스를 놓고 작업 편집에 사용할 프로그램을 선택합니다.

작업을 편집하는 데 사용할 프로그램이 표시되지 않으면 **프로그램 선택**을 클릭합니다.

작업 등록 정보 설정

"작업 등록 정보" 대화 상자에서는 작업의 출력 방식을 제어하는 다양한 설정을 편집할 수 있습니다.

자세한 사항은 76 페이지의 "작업 등록 정보 설정"을 참조하십시오.

작업 처리

서버가 작업을 수신하면 이 작업을 립핑하고 인쇄합니다.

다른 출력 장치로 작업 이동

다음 중 하나를 수행합니다.

- 작업을 장치 또는 설정 탭으로 끌어다 놓습니다.

  여러 개의 설정이 있는 장치 탭에 파일을 끌어다 놓으면 해당 설정을 선택하라는 상황 메뉴가 나타납니다.

또는

1. 작업을 선택하고 **작업** 상황 메뉴에서 **작업 이동**을 클릭합니다.
2. 새 설정을 선택하고 미리 설정을 적용합니다.
3. **확인**을 클릭합니다.

또는

1. 작업을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **작업 이동**을 선택합니다.
2. 새 설정을 선택하고 미리 설정을 적용합니다.
3. **확인**을 클릭합니다.

작업 립핑

립핑 대기열에 있는 작업들은 해당 작업 등록 정보의 작업 우선순위 설정에 따라 순서대로 처리됩니다. 대기열에서 우선순위가 동일한 여러 작업이 대기 중인 경우에는 먼저 수신된 작업부터 처리됩니다.

다음 중 하나를 수행합니다.

- 도구 모음에서 **립핑** 버튼을 클릭합니다.
- 작업을 선택하고 **파일** 메뉴에서 **립핑**을 선택합니다.
- 작업을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 상황 메뉴에서 **립핑**을 선택합니다.

작업 인쇄

립핑 대기열에 있는 작업들은 해당 작업 등록 정보의 작업 우선순위 설정에 따라 순서대로 처리됩니다. 대기열에서 우선순위가 동일한 여러

작업이 대기 중인 경우에는 먼저 수신된 작업부터 처리됩니다.

다음 중 하나를 수행합니다.

- 도구 모음에서 **전송** 버튼을 클릭합니다.
- 작업을 선택하고 **파일** 메뉴에서 **전송**을 선택합니다.
- 작업을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 상황 메뉴에서 **전송**을 선택합니다.
- 도구 모음에서 **인쇄 마법사** 버튼을 클릭합니다. 자세한 사항은 인쇄 마법사를 통해 인쇄를 참조하십시오.

작업 처리 중단하기

작업을 립핑하거나 인쇄하는 동안 그 처리를 중단하려면, 다음 중 하나를 수행합니다.

- 작업을 선택하고 **파일** 메뉴에서 **중단**을 선택합니다.
- 작업을 선택하고 도구 모음에서 **중단** 단추를 클릭합니다.
- 작업을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 상황에 맞는 메뉴에서 **중단**을 선택합니다.
- 마우스로 작업을 다시 보류 대기열로 드래그합니다.

작업을 립핑하는 동안 중단한 경우, 그 상태는 '중단'으로 설정됩니다. 이 작업은 인쇄하기 전에 다시 립핑할 필요가 있을 것입니다.

작업을 인쇄하는 동안 중단한 경우, 이 작업의 인쇄 상태는 0%로 되돌아갑니다.

테스트 작업 출력

소프트웨어를 사용해 테스트 작업의 인쇄 및/또는 윤곽선 커팅을 적합한 출력 장치로 출력할 수 있습니다.

테스트 인쇄 작업 출력

테스트 작업을 인쇄하려면,

1. 테스트 작업을 전송할 설정을 선택합니다.
2. **설정** 메뉴에서 **테스트 인쇄**를 선택합니다.

테스트 컷 작업 출력

테스트 컷 작업을 인쇄하려면,

1. 테스트 작업을 전송할 설정을 선택합니다.

2. **설정** 메뉴에서 **테스트 컷**을 선택합니다.

작업 로그 사용

작업을 출력할 때마다 해당 작업에 관한 항목이 작업 로그에 추가됩니다. 작업 로그 항목은 작업과 관련된 세부 정보(작업 출처, 기본 특성, 작업 등록 정보 설정, 출력 시간)를 표시합니다.

작업 로그 보기

작업 로그는 HTML 파일 형식으로 작성되고 해당 운영 체제의 기본 브라우저로 볼 수 있습니다.

작업 로그를 보려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- **립핑** 상황 메뉴에서 **작업 로그 보기**를 선택합니다.
- **보기** 메뉴에서 **작업 로그 보기**를 선택합니다.

작업 로그 지우기

작업 로그를 지우려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

1. **립핑** 상황 메뉴에서 **작업 로그 보기**를 선택합니다.
2. **보기** 메뉴에서 **작업 로그 지우기**를 선택합니다.

인쇄 마법사에서 인쇄

인쇄 마법사는 이미지 보정 과정을 단계별로 안내하여 인쇄 프로세스를 단순화하도록 도와줍니다.

22. 도구 모음에서 **마법사** 버튼을 클릭하여 인쇄 마법사를 시작합니다.
23. 인쇄할 파일을 추가하려면 다음 중 하나를 수행하고 **다음**을 클릭합니다.
    - 드롭다운 메뉴에서 최근에 사용한 파일을 선택합니다.
    - **작업 추가** 버튼을 클릭하고 인쇄할 파일을 찾은 후 **추가**를 클릭합니다.
    - 파일을 **작업 추가** 버튼으로 드래그합니다.

      파일을 추가할 때까지 **다음** 버튼이 흐리게 표시됩니다.
24. 사용할 프린터를 선택하고 **다음**을 클릭합니다.

25. 프린터의 용지 종류와 용지 크기를 선택하고 **다음**을 클릭합니다.

    ICC 프로파일이 있는 용지 유형만 용지 형태 목록에 표시됩니다.

26. **고품질**, **표준** 또는 **고속**을 선택하고 **다음**을 클릭합니다.

    프린터에 사용할 수 있는 ICC 프로파일이 없으면 이 단계가 생략됩니다.

    선택한 ICC 프로파일에서 지원하는 품질 설정만 표시됩니다.

27. 프린터의 ICC 프로파일을 선택하고 **다음**을 클릭합니다.

    프린터에 사용할 수 있는 ICC 프로파일이 없으면 이 단계가 생략됩니다.

    선택한 용지 유형에 사용할 수 있는 ICC 프로파일만 표시됩니다.

28. 이미지를 설정할 너비, 높이 및 배율을 입력합니다.

29. 인쇄할 복사본 수를 선택하고 **다음**을 클릭합니다.

30. **미디어 크기에 맞춤**을 선택하여 이미지를 용지 가장자리에 맞게 가로 세로 비율을 유지한 채 조정하고 **다음**을 클릭합니다.

31. 작업의 색상, 밝기, 대비 및 생동감을 조정하지 않으려면 **아니오**를 선택하고 **다음**을 클릭하여 다음 단계로 이동합니다.

    작업의 색상, 밝기, 대비 및 생동감을 조정하려면 **예**를 선택하고 **다음**을 클릭하여 변형 대화 상자를 엽니다. 자세한 사항은 변형 작업을 참조하십시오.

32. **색상 조절** 탭의 설정을 조정합니다.

    - 수행할 색상 보정 유형을 나타내는 그림을 클릭합니다.
    - **조정량** 슬라이드 막대를 사용하여 색상의 강도를 조정합니다.
    - 설정을 초기화하려면 원래 이미지의 그림을 클릭합니다.

33. **밝기**, **대비, 생동감** 탭의 설정을 조정합니다.

    - 수행할 색상 보정 유형을 나타내는 그림을 클릭합니다.
    - **조정량** 슬라이드 막대를 사용하여 밝기, 대비 또는 생동감을 조정합니다.
    - 설정을 초기화하려면 원래 이미지의 그림을 클릭합니다.

34. **확인**을 클릭합니다.

35. **인쇄** 버튼을 클릭합니다.

변형 작업

변형 대화 상자는 밝기, 대비 및 생동감 보정을 지원하여 인쇄된 이미지의 색상 품질을 증가시키는 데 일조합니다.

1. 인쇄할 작업을 선택합니다.
2. **파일** 메뉴에서 **변형**을 클릭합니다.
3. **색상 조정** 탭의 설정을 조정합니다.

    - 수행할 색상 보정 유형을 나타내는 그림을 클릭합니다.
    - **조정량** 슬라이드 막대를 사용하여 색상의 강도를 조정합니다.
    - 설정을 초기화하려면 원래 이미지의 그림을 클릭합니다.

4. **밝기**, **대비, 생동감** 탭의 설정을 조정합니다.

    - 수행할 색상 보정 유형을 나타내는 그림을 클릭합니다.
    - **조정량** 슬라이드 막대를 사용하여 밝기, 대비 또는 생동감을 조정합니다.
    - 설정을 초기화하려면 원래 이미지의 그림을 클릭합니다.

5. **확인**을 클릭합니다.

작업 견적

작업 견적은 작업의 가격 견적을 산출하는 데 사용하는 도구입니다. 이 도구는 작업별로 회계 정보를 저장하고 대금을 자동적으로 산출하여 대금 견적서를 작성합니다. 이 정보는 작업자의 비용 및 요건에 맞게 변경하거나 사용자 정의할 수 있습니다.

이 기능은 지침으로 사용할 목적으로 만든 것이므로 산출된 모든 결과는 이를 근거로 거래 계약이나 자금 조달 계약을 체결하기 전에 철저히 검토해야 합니다.

이 견적은 글자 수나 소재 영역과 같은 디자인의 일부 요소를 근거로 산출한 것입니다. 이 수치들은 사용자의 문서로부터 자동으로 수집됩니다. 작업 견적을 낼 때 준비 시간과 같은 다른 수치들은 직접 입력해야 합니다.

작업 견적 사용

작업 견적 탭은 작업의 가격을 계산하며 견적 편집기 탭에서 가격 변수를 조정할 수 있습니다. 자세한 사항은 견적 편집기 사용을 참조하십시오.

1. 다음 중 하나를 수행하여 작업 견적 대화 상자를 엽니다.
   - **작업** 메뉴 버튼을 클릭하고 **작업 견적**을 선택합니다.
   - **파일** 메뉴에서 **작업 견적**을 클릭합니다.
2. **작업 견적** 탭을 열고 다음 변수를 조정합니다.

작업 적용 범위

작업의 영역

자동 — 소프트웨어에서 작업의 크기를 사용하여 작업 적용 범위를 지정하도록 하려면 이 옵션을 선택합니다.

작업 폭 — 작업의 폭

작업 길이 — 작업의 길이

복사본 수 — 구입할 작업 복사본 수

용지 — 작업 출력에 사용되는 용지 유형을 선택합니다.

서비스 — 추가 서비스를 합계에 포함하려면 이 옵션을 선택합니다.

계산 — 작업 적용 범위, 용지 및 서비스 그룹 상자에 제공된 정보를 기초로 비용을 계산합니다.

세금 소계(小計)에 부과될 세금

3. **확인**을 클릭합니다.

양식 사용자 정의

작업 견적 탭은 작업의 가격을 계산하며 견적 편집기 탭에서 가격 변수를 조정할 수 있습니다. 자세한 사항은 작업 견적 사용을 참조하십시오.

1. 다음 중 하나를 수행하여 견적 편집기 대화 상자를 엽니다.
   - **작업** 메뉴 버튼을 클릭하고 **작업 견적**을 선택합니다.
   - **파일** 메뉴에서 **작업 견적**을 클릭합니다.
2. **견적 편집기** 탭을 열고 다음 변수를 조정합니다.

용지 작업 견적 탭에 적용되도록 용지 유형과 관련 가격을 설정합니다.

용지 이 목록을 사용하여 용지 유형과 가격을 저장합니다. 설정을 적용하고 나면 설정이 작업 견적 탭에 반영됩니다.

- 목록에 새 용지 유형을 *추가하려면* **추가**를 클릭합니다.
- 목록에서 항목을 *제거하려면* 해당 항목을 선택한 다음 **삭제**를 클릭합니다.
- 목록에서 항목의 *이름을 변경하려면* 해당 항목을 선택한 다음 **새 이름으로 변경**을 클릭합니다.

가격 선택한 용지 유형과 관련된 가격

선택한 용지의 가격을 변경하려면 새 가격을 입력하고 **적용**을 클릭합니다.

서비스 작업 견적 탭에 적용되도록 추가 서비스 유형 및 관련 가격을 설정합니다.

서비스 이 목록을 사용하여 추가 서비스와 가격을 저장합니다. 설정을 적용하고 나면 설정이 작업 견적 탭에 반영됩니다.

- 목록에 새 서비스를 *추가하려면* **추가**를 클릭합니다.
- 목록에서 항목을 *제거하려면* 해당 항목을 선택한 다음 **삭제**를 클릭합니다.
- 목록에서 항목의 *이름을 변경하려면* 해당 항목을 선택한 다음 **새 이름으로 변경**을 클릭합니다.

가격 선택한 서비스와 관련된 가격

선택한 서비스의 가격을 변경하려면 새 가격을 입력하고 **적용**을 클릭합니다.

방법 선택한 서비스의 가격을

결정하는 데 사용되는 측정 유형을 설정합니다.

영역 작업 영역의 측정치를 사용합니다.

경계 작업 경계의 측정치를 사용합니다.

고정 작업 크기와 상관 없이 일정한 가격을 사용합니다.

적용 작업 견적 탭에 반영되도록 모든 변경 사항을 견적 편집기 탭에 적용합니다.

3. **확인**을 클릭합니다.

7. 작업 등록 정보 설정

작업 등록 정보 대화 상자를 사용하면 작업이 출력되는 방식을 제어하는 설정을 편집할 수 있습니다.

기본 작업 등록 정보 또는 **고급 작업 등록 정보**를 사용할 수 있습니다. 기본 작업 등록 정보는 작업 처리에 필수적인 설정만 표시하는 고급 작업 등록 정보의 간소화된 버전입니다. 고급 작업 등록 정보는 작업을 조정할 수 있는 다수의 옵션과 탭을 제공하는 보다 복잡한 버전입니다. 자세한 사항은 기본 작업 등록 정보 또는 고급 작업 등록 정보를 참조하십시오.

작업 등록 정보 대화 상자 열기

작업 등록 정보 대화 상자를 사용하려면 작업을 선택하고 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 작업을 두 번 클릭합니다.
- **작업** 상황 메뉴에서 **작업 등록 정보**를 선택합니다.
- 작업을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **작업 등록 정보**를 선택합니다.

고급 또는 기본 작업 등록 정보에 액세스하려면 작업 등록 정보 대화 상자에서 **기본 작업 등록 정보** 또는 **고급 작업 등록 정보** 버튼을 클릭합니다.

작업 등록 정보 미리 설정 사용

작업 등록 정보 미리 설정을 사용하면 가장 흔히 사용하는 작업 유형에 대한 대부분의 작업 등록 정보 설정을 저장하여 편리하게 다시 적용할 수 있습니다.

> 작업 크기(폭, 높이, 배율 폭 및 높이), 페이지 범위, 타일링 설정은 미리 설정에 저장되지 않습니다.

미리 설정을 만들어 적용하려면 작업 등록 정보 대화 상자 상단에 있는 **미리 설정** 그룹 상자를 사용하십시오.

미리 설정 목록에서 설정을 적용할 미리 설정을 선택합니다.

저장 선택한 미리 설정에 변경 사항을 저장합니다.

다른 이름으로 저장 현재 작업 등록 정보 설정을 사용하여 새 미리 설정을 만듭니다.

이름 바꾸기 선택한 미리 설정의 이름을 편집합니다.

삭제 선택한 미리 설정을 삭제합니다.

읽기 전용 미리 설정

편집할 수 없는 미리 설정을 만들 수 있습니다. 그러면, 미리 설정이 실수로 변경되는 것을 방지할 수 있습니다. 이러한 미리 설정을 *읽기 전용 미리 설정*이라 부릅니다.

읽기 전용 미리 설정은 다음과 같이 이름 앞뒤에 대괄호로 표시됩니다.

[읽기 전용 미리 설정]

미리 설정을 읽기 전용으로 만들려면, **읽기 전용으로 내보내기** 옵션을 사용하여 파일을 내보낸 다음 이 미리 설정을 다시 응용 프로그램으로 가져옵니다.

미리 설정 만들기

미리 설정에 저장된 설정이 작업 등록 정보에 설정된 이전 설정보다 우선합니다.

1. 작업 등록 정보 대화 상자 상단에 있는 **미리 설정** 그룹 상자에서 **다른 이름으로 저장** 버튼을 클릭합니다.
2. 미리 설정에 포함할 탭 설정을 선택하고 **확인**을 클릭합니다.

   대부분 **색상 관리**와 **프린터 옵션** 설정을 선택하여 미리 설정에 포함시킵니다.

3. 새 미리 설정의 이름을 입력합니다.
4. **확인**을 클릭합니다.

미리 설정 만들기

미리 설정에 저장된 설정이 작업 등록 정보에 설정된 이전 설정보다 우선합니다.

1. 작업 등록 정보 대화 상자 상단에 있는 **미리 설정** 그룹 상자에서 **다른 이름으로 저장** 버튼을 클릭합니다.

2. 미리 설정에 포함할 탭 설정을 선택하고 **확인**을 클릭합니다.

   대부분 **색상 관리**와 **프린터 옵션** 설정을 선택하여 미리 설정에 포함시킵니다.

3. 새 미리 설정의 이름을 입력합니다.
4. **확인**을 클릭합니다.

미리 설정 업데이트

선택한 미리 설정을 현재 작업 등록 정보 설정으로 업데이트하려면 **미리 설정** 그룹 상자에서 **저장**을 선택합니다.

설정에 대한 기본 작업 등록 정보를 편집하여 **[기본 등록 정보 사용]** 미리 설정을 변경할 수 있습니다. 자세한 사항은 기본 작업 등록 정보 설정을 참조하십시오.

미리 설정 적용

현재 작업에 미리 설정을 적용하려면 **미리 설정** 드롭다운 메뉴에서 미리 설정을 선택합니다.

미리 설정 이름 바꾸기

1. **미리 설정** 목록에서 이름을 변경할 미리 설정을 선택합니다.
2. **미리 설정** 그룹 상자에서 **새 이름으로 변경** 버튼을 클릭합니다.
3. 새 이름을 입력하고 **확인**을 클릭합니다.

[기본 등록 정보 사용] 미리 설정의 이름은 변경할 수 없습니다.

미리 설정 삭제

1. **미리 설정** 목록에서 삭제할 미리 설정을 선택합니다.
2. **미리 설정** 그룹 상자에서 **삭제** 버튼을 클릭합니다.
3. **예**를 클릭하여 미리 설정을 삭제합니다.

[기본 등록 정보 사용] 미리 설정은 삭제할 수 없습니다.

미리 설정 가져오기 및 내보내기

미리 설정을 내보내어 다른 사용자 또는 설치 제품과 미리 설정을 교환하거나 하드 디스크 장애에 대비하여 백업할 수 있습니다.

미리 설정 파일에는 표준 작업 등록 정보 설정(작업 크기, 페이지 범위, 타일링을 제외한 모든 설정)이 들어 있습니다.

미리 설정 내보내기

현재 설정 값을 미리 설정 파일로 내보내려면

1. 내보낼 미리 설정을 만듭니다. 자세한 사항은 미리 설정 만들기를 참조하십시오.
2. 작업 등록 정보 대화 상자를 닫습니다.
3. **파일** 메뉴에서 **미리 설정 내보내기**를 선택합니다.
4. 프린터 모델을 선택합니다.
5. 내보내려고 하는 미리 설정을 선택합니다.
6. 원하는 경우 **읽기 전용으로 내보내기**를 선택합니다. 자세한 사항은 읽기 전용 미리 설정을 참조하십시오.

   이 확인란을 선택하면 미리 설정이 읽기 전용으로 내보내집니다.

7. **내보내기**를 클릭합니다.
8. 내보낼 미리 설정의 위치를 선택하고 **확인**을 클릭합니다.

미리 설정 가져오기

이전에 저장된 설정 값을 미리 설정 파일로 가져오려면,

1. **파일** 메뉴에서 **미리 설정 가져오기**를 선택합니다.
2. 미리 설정 파일을 선택하고 **열기**를 클릭합니다.

미리 설정 파일에 기존 설정 값을 덮어 쓰게 될 설정 값이 포함된 경우, 기존 설정 값 덮어쓰기를 확인하는 메시지가 나타납니다.

기본 작업 등록 정보 설정

이 설정에 추가되는 모든 신규 작업에 대해 현재 작업 등록 정보를 기본 설정으로 만들려면, **기본값 설정**을 클릭합니다. 기본 설정에 대한 변경을

확인하는 메시지가 나타납니다.

기본 작업 등록 정보

기본 작업 등록 정보는 작업 처리에 필수적인 설정만을 표시합니다.

기본 작업 등록 정보에 액세스하려면 작업 등록 정보 대화 상자에서 **기본 작업 등록 정보** 버튼을 클릭합니다.

대화 상자의 왼쪽에는 작업 처리를 위한 기본 설정이 포함되어 있습니다. 오른쪽 부분에는 출력에 표시되는 대로 작업을 표시하는 미리보기 창이 있습니다.

미리보기 창에서 작업을 선택하거나 이동하는 데 사용합니다.

현재 보기 배율을 두 배로 확대합니다. 클릭한 지점이 보기의 중심이 됩니다.

- **Ctrl** 키를 누른 상태로 클릭하면 현재 보기 배율의 50%로 축소됩니다. 클릭한 지점이 보기의 중심이 됩니다.
- 클릭한 후 드래그하여 디자인 영역의 특정 부분을 확대할 수 있습니다.

보기를 디자인 영역 크기에 맞게 조절합니다.

기본 작업 등록 정보 설정

기본 작업 등록 정보는 작업 처리에 필수적인 설정들을 표시합니다.

용지 유형 프린터의 용지 유형을 선택합니다.

사용 가능한 미리 설정이 있는 용지만 표시됩니다.

최종 인쇄물 최종 인쇄물을 사용할 방식에 적용되는 품질을 선택합니다.

ICC 프로파일 ICC 프로파일을 선택합니다.

선택한 용지 유형에 사용할 수 있는 ICC 프로파일만 표시됩니다.

출력할 부수

작업의 일부로 출력될 다양한 타일, 복사본 및/또는 네스팅된 작업 사이에 존재하는 공간의 정도

작업 크기 다음 옵션을 편집하여 페이지의 방향과 출력 크기를 변경할 수 있습니다.

작업의 폭과 길이

원본 작업에 대한 비율(%)로 표시된 작업의 폭과 길이

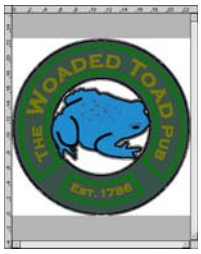
미디어 크기에 맞춤 출력 용지의 인쇄 가능 영역에 크기가 맞으면서 최대한 크게 인쇄되도록 작업 크기의 비율을 조정합니다.

비율적으로 원래 비율을 그대로 유지하면서 폭과 길이를 함께 늘리거나 줄입니다.

미리 보기 창 보기 설정

미리 보기 창 상단에 있는 목록에서 다음과 같은 세 가지 보기 옵션 중 하나를 선택합니다.

용지 미리 보기 미리 보기 영역에 맞게 조절된 작업의 각 페이지를 표시합니다.



작업에 둘 이상의 페이지가 있는 경우, 미리 보기 위에 페이지 번호 목록이 표시되어 표시할 페이지를 선택할 수 있습니다.

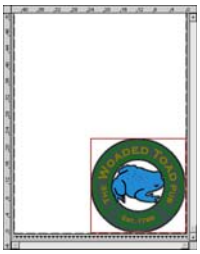
PhotoPRINT SE 를 사용하는 경우, “용지 미리 보기”에 첫 페이지만 표시됩니다.

워크플로, **색상 관리**, **프린터 선택 사항**, **커트**, 또는 **색상 조절** 탭이 선택되어 있는 경우 자동으로 선택됩니다.

레이아웃 미리 보기

출력 용지에 나타나는 것과 똑같이 작업을 표시합니다. 미리 보기는 축소/확대되어 출력 용지가 미리 보기 영역을 채웁니다.

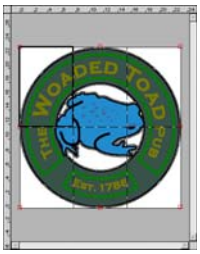
레이아웃, **레이블**, 또는 **분판** 탭이 선택되어 있는 경우 자동으로 선택됩니다.



타일링 미리 보기

이미지 위에 얹어 놓은 형태로 타일의 외곽선을 사용하여 작업을 표시합니다.

타일링 탭이 선택되어 있는 경우, 자동으로 선택됩니다.



작업 등록 정보 설정

작업 등록 정보 대화상자 내의 여러 탭에서는 레이아웃 옵션, 타일링/판넬하기 옵션, 색상 교정 옵션, 색상 조절 옵션 및 레이블에 대한 일반 등록 정보들을 설정할 수 있습니다.

탭의 정확한 수와 이 탭의 설정은 작업 유형, 선택한 출력 장치, 그리고 사용중인 소프트웨어 버전에 따라 다릅니다.

고급 작업 등록 정보

고급 작업 등록 정보는 작업을 조정할 수 있는 다수의 옵션과 탭을 제공합니다.

고급 작업 등록 정보에 액세스하려면 작업 등록 정보 대화 상자에서 **고급 작업 등록 정보** 버튼을 클릭합니다.

대화 상자의 왼쪽 부분에는 작업 등록 정보를 설정할 수 있는 탭이 포함되어 있습니다. 왼쪽 부분에는 출력에 나타나는 대로 작업을 표시하는 미리보기 창이 있습니다.

미리보기 창에서 작업을 선택하거나 이동하는 데 사용합니다.

현재 보기 배율을 두 배로 확대합니다. 클릭한 지점이 보기의 중심이 됩니다.

- **Ctrl** 키를 누른 상태로 클릭하면 현재 보기 배율의 50%로 축소됩니다. 클릭한 지점이

보기의 중심이 됩니다.

- 클릭한 후 드래그하여 디자인 영역의 특정 부분을 확대할 수 있습니다.

보기를 디자인 영역 크기에 맞게 조절합니다.

레이아웃 탭

레이아웃 탭은 출력 용지에 나타날 작업의 위치, 크기, 출력 레이아웃 등을 제어합니다.

용지 크기 출력 장치에 장착된 용지의 크기. 미리 정의된 크기 중에서 선택하거나 아래에서 치수를 지정합니다.

용지의 폭과 높이

인쇄 가능 영역의 여백

치수를 지정하면 이 값이 미리 정의된 크기 목록에 자동으로 추가됩니다.

테두리 없이 인쇄 이 옵션에 확인 표기를 하는 경우, 테두리 없이(전체 페이지) 인쇄되도록 작업 크기가 자동으로 설정됩니다. 테두리 없는 인쇄를 지원하는 용지 크기만 목록에 표시됩니다. 다른 용지 크기가 선택되면, 작업 크기가 새 크기에 맞도록 자동으로 조절됩니다.

이중 롤 인쇄 프린터에서 이중 롤 인쇄를 지원하는 경우 이 옵션을 선택합니다. 자세한 사항은 네스팅된 작업에 이중 롤 인쇄 사용을 참조하십시오.

편집 이중 롤 인쇄의 설정을 편집하려면 이 버튼을 클릭합니다.

프린터 왼쪽에 로드된 롤의 폭

프린터에 장착된 롤 사이 간격

프린터 오른쪽에 로드된 롤의 폭

작업 크기 아래의 옵션들 중 하나를 선택하여 출력물의 크기 및 용지의 방향을 변경할 수 있습니다.

작업의 폭과 높이

원본 작업의 백분율로 표시된 작업의 폭과 높이

미디어 크기에 맞춤 출력물의 인쇄 가능 영역에 크기가 맞으면서 최대한 크게 인쇄되도록 작업 크기의 비율을 조절합니다.

비율적으로 이 옵션을 선택한 경우, 원본 비율을 그대로 유지하기 위해 작업의 폭 및 길이를 같이 증가시키거나 감소시킵니다.

위치 아래의 설정을 통해 용지 상의 작업 위치를 변경할 수 있습니다.

작업과 인쇄 가능 영역의 오른쪽 및 아래 여백 사이의 간격.

출력 용지의 인쇄 가능 영역 하단 및 오른쪽 모서리로부터 지정된 거리에 작업을 위치시킵니다.

인쇄 가능 영역의 폭을 따라 작업을 중앙에 위치시킵니다.

인쇄 가능 영역의 중앙에 작업을 위치시킵니다. 용지에만 사용할 수 있습니다.

출력할 복사본의 수.

작업의 일부로 출력될 다양한 타일, 복사본 및/또는 네스팅된 작업 사이에 존재하는 공간의 정도.

용지 범위

선택하는 경우, 페이지가 여럿인 작업을 출력할 페이지의 범위를 지정할 수 있습니다. 포맷은 ***x-y*** 이며 복수의 범위를 넣으려면 “,”도 사용할 수 있습니다.

예:	**5**	5 페이지를 인쇄합니다.
	2-5	페이지 2, 3, 4, 5 를 인쇄합니다.
	3, 5-10	페이지 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10 을 인쇄합니다.

용지 네스팅

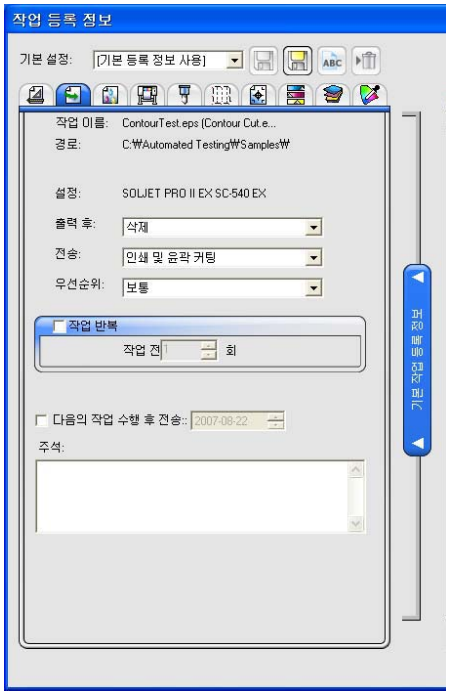
선택한 경우, 작업의 페이지, 타일 및 색상 분판이 자동으로 네스팅됩니다.

선택한 이미지를 세로축을 중심으로 반전시켜, 인쇄 시 거울에 반사시킨 것과 같은 이미지가 나타납니다.

용지상의 이미지를 90 도씩 회전시킵니다. 이미지가 원하는 방향에 놓일 때까지 이 단추를 누르십시오.

워크플로 탭

워크플로 탭은 작업이 처리되는 시간 및 순서와 관련된 설정을 표시합니다.



출력 후 출력 후 작업을 어떻게 처리할 것인지를 지정합니다.

삭제 출력 후 대기열에서 작업을 제거합니다.

보류 출력 후 보류 대기열 또는 대기열 맨 밑에 작업을 위치시킵니다..

저장 출력 후 작업을 저장합니다.

전송 인쇄 및 윤곽 커팅 혼합 작업중 어떤 부분을 출력할 지 설정합니다. 이 컨트롤은 복합 장치에서만 나타납니다.

인쇄 및 윤곽 커팅 작업을 인쇄한 후 윤곽선을 절단합니다.

인쇄만 작업의 인쇄된 부분만 출력됩니다.

윤곽선만 윤곽선만 절단됩니다.

우선순위 기본 설정으로 신규 작업에 부여한 우선순위. 우선순위를 부여하여 주어진 대기열의 작업들 중 어느 것을 먼저 처리할 것인지를 결정합니다.

> 높은 순위를 가진 작업이 항상 먼저 인쇄되는 것은 아닙니다. 그 이유는 본 소프트웨어는 여러 작업들을 동시에 립핑할 수도 있기 때문입니다. 크기가 작은 낮은 순위의 작업이 높은 순위의 작업보다 나중에 립핑을 시작하였지만 먼저 립핑을 완료하면 먼저 인쇄 대기열로 이동하여 즉시 인쇄될 것입니다.

작업 반복 소프트웨어에서 작업을 자동으로 재전송할 횟수를 입력합니다.

이 기능을 사용하면 작업을 출력하려 할 때마다 작업을 수동으로 전송할 필요가 없습니다.

커팅 작업 보내기 "가상 복합 장치" 작업의 일부로서 별도의 커팅기로 작업을 전송하려면 선택합니다. 확인란 옆에 있는 목록에서 커팅기를 선택합니다.

인쇄 가능 시간 선택한 경우, 대기열에 있는 작업이 출력되기 시작하는 시간을 지정할 수 있습니다.

색상 관리 탭

색상 관리 탭에는 인쇄 장치와 관련된 설정이 표시됩니다. 이 탭의 레이아웃은 출력 장치에 따라 다를 수 있습니다.

ICC 프로파일을 선택하고 나면 색상 보정 그룹 상자의 나머지 필드는 프로파일에 저장된 설정에 따라 작성됩니다. 색상 보정 그룹 상자의 설정을 변경하면 현재 설정이 프로파일의 설정과 일치하지 않음을 나타내는 경고 아이콘이 필드 옆에 나타납니다.

색상 보정 원하는 색상 보정 유형을 선택합니다.

- **색상 보정 사용** 선택한 ICC 프로파일에서 색상 보정 설정을 활성화합니다.
- **직선화만 사용** 선택한 ICC 프로파일에서 직선화 설정만 활성화합니다.
- **색상 보정 없음** 이 소프트웨어에서는 장치 출력물에 대한 실제 색상 측정을 통해 생성된 프로파일 대신에 일반 CMYK 프로파일을 사용합니다. 오렌지색과 녹색 잉크는 사용되지 않습니다.

출력 프로파일 목록에서 프로파일을 선택하거나 **추가**를 선택하여 ICC 프로파일을 추가합니다.

용지 출력물 인쇄에 사용할 용지 유형을 선택합니다. 새 용지 유형을 추가하는 방법에 대한 자세한 내용은 프로파일 설정을 참조하십시오.

인쇄 모드 출력물의 인쇄 품질을 선택합니다. 이 설정은 프린터 유형별로 다를 수 있습니다.

해상도 출력 해상도를 선택합니다. DPI 값이 높을수록 작업의 해상도가 더 높아지지만 출력 속도는 느려집니다.

색상 모드 프린터에 장착한 잉크와 일치하는 색상 모드를 선택합니다.

CMYK	하늘색, 진홍색, 노란색 및 검은색 잉크를 조합하여 이미지를 인쇄합니다.
CMY	하늘색, 진홍색 및 노란색 잉크를 사용하여 이미지를 인쇄합니다. 검은색은 CMY 검은색으로 처리합니다.
그레이스케일	검은색 잉크만 사용하여 이미지를 인쇄하며, 회색 그림자가 들어간 흑백 이미지를 만듭니다.
CMYKLcLm	CMYK 와 엷은 하늘색 및 엷은 진홍색 잉크. 이 색상 모드는 색의 밝은 음영간의 부드러운 변화를 제공합니다.
CMYKOrGr	CMYK 와 오렌지색 및 녹색 잉크. 이 색상 모드는 CMYK 만 사용해 만들어 낼 수 있는 색보다 정확한 오렌지색과 녹색을 제공합니다.
CMYKLcLmOrGr	CMYK 와 엷은 하늘색, 엷은 진홍색, 오렌지색 및 녹색 잉크.

CMYKLcLmMcMm	CMYK 와 엷은 하늘색, 엷은 진홍색, 보통 하늘색 및 보통 진홍색 잉크.
CMYKMcMmOrGr	CMYK 와 보통 하늘색, 보통 진홍색, 오렌지색 및 녹색 잉크.
_____**+Pig**	안료 기반 잉크.
_____**+Dye**	염료 기반 잉크.
_____**+2Bit** _____**+8Bit** _____**+ variable-dot**	가변 도트 크기의 정도를 표시.

디더링 유형 출력물의 디더링 형태를 선택합니다.

디더링 형태란 이미지를 형성하는 각각의 도트가 용지에 적용되는 패턴을 말합니다. 각 디더링 형태는 품질 및 립핑 속도 면에서 장단점을 가지고 있습니다. 보통 기본 디더링 형태가 사용자의 기기에 가장 적합한 설정입니다.

본 소프트웨어는 출력을 최적화하기 위해 선택할 수 있는 몇 가지 디더링 옵션들을 제공합니다. 일반적으로 품질 및 속도는 보상관계(tradeoff)에 있는데, KF 디퓨젼이 가장 품질이 좋고 LX 디퓨젼이나 FMXPress 는 처리속도가 가장 빠릅니다.

사용 가능한 패턴은 다음과 같습니다(높은 품질 순).

KF 디퓨젼	이것은 에러 디퓨젼 방법을 향상시킨 것입니다. 립핑하는 시간은(FMXPress 보다 5-6 배) 더 많이 걸리지만, 대부분의 잉크젯 프린터들에서 이 방법을 사용하면 가장 높은 세부와 대비를 얻을 수 있습니다.
에러 디퓨젼	이 방법은 고품질 이미지를 출력합니다. 이 방식은 이미지 품질을 향상시키기 위해 (FMXPress 보다도 3-4 배 더) 강력한 처리를 요하고, 이 방식으로 파일을 립핑하는 데 걸리는 시간은 이 목록에서 두 번째로 더 많습니다.

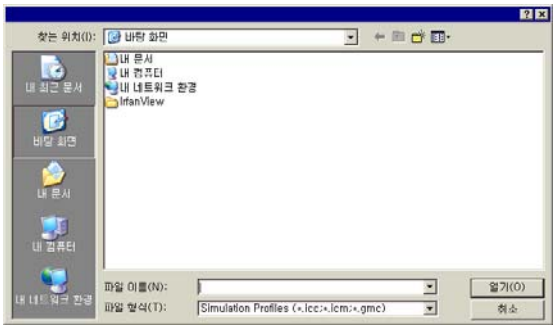
Random 디퓨젼	이것은 이미지 품질 및 립핑 시간에 있어서 균형을 유지하고 있습니다. 립핑 시간은 FMXPress 보다도 2-3 배 더 많이 걸립니다.
FMXPress	기본 디퓨젼 방법 립핑 시간에 있어서 가장 빠르고 대부분의 인쇄에 적합합니다.
LX 디퓨젼	립핑 시간에 관한 한 빠른 편에 속하는 옵션. 상당한 거리를 두고 보는 대형 인쇄물에 적합합니다.
앵글 스크린	생동감 있고 채도가 높은 색상들을 출력하는 감열식 프린터에 사용하도록 고안되었습니다. 이것은 또한 스크린 인쇄 포지티브를 출력하는 데에도 사용됩니다. 고급 옵션을 설정하려면 **스크린**을 누르십시오. 자세한 내용은 **Error! Bookmark not defined.**페이지의"앵글 스크린의 디더링 옵션 설정"을 참조하십시오.

고급 고급 색상 보정 등록 정보를 설정하려면 클릭합니다.

그라디언트 다듬기 **보통**, **향상** 또는 **수퍼** 중에서 선택합니다. 설정 값이 높을수록 소프트웨어는 보다 매끄러운 디더링을 제공하는 정교한 알고리즘을 사용하여 그라디언트를 렌더링합니다.

시뮬레이션 프린터 시뮬레이션을 사용하면 다른 프린터에서 또 다른 프린터의 출력을 시뮬레이션할 수 있습니다. 작은 포맷 프린터에서 큰 포맷 작업을 시뮬레이션할 수 있습니다.

다른 프린터의 출력을 시뮬레이션하려면, **시뮬레이션** 목록에서 **추가**를 선택합니다.



시뮬레이트하려는 장치의 ICC 프로파일을 선택하고 **열기**를 클릭합니다.

프린터 시뮬레이션은 스폿 컬러 렌더링 처리를 지원하지 않습니다. 프린터 시뮬레이션을 사용하면서 스폿 컬러 렌더링 처리에 할당된 객체를 출력하려고 하는 경우, 오류 메시지가 표시됩니다.

색상 맵핑 사용 이 옵션을 선택하면 글로벌 색상 맵핑 및 사용자 정의 색상 맵핑의 설정들에 따라 스폿 컬러를 인쇄할 수 있습니다. 사용자 정의 색상 맵핑 옵션을 설정하려면 **색상 맵핑**을 클릭합니다.

반복 인쇄 무시 이 옵션을 선택한 경우, 소프트웨어는 출력하는 작업에 존재하는 모든 반복 인쇄 설정 값을 무시합니다.

앵글 스크린의 디더링 옵션 설정

앵글 스크린 대화 상자에는 앵글 스크린에 사용할 수 있는 디더링 옵션이 표시됩니다. 이 대화 상자에 액세스하려면, 작업 등록 정보 대화 상자의 프린터 탭에서 디더링 옵션으로 **앵글 스크린**을 선택하고, **스크린** 단추를 클릭합니다.

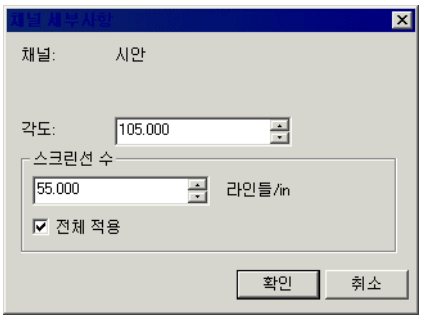
아래의 옵션들을 사용할 수 있습니다.

물결 무늬 제거 물결 무늬 패턴을 제거하기 위해 각도와 스크린 선 수를 다시 계산하려면 클릭하십시오. 이 기능은 흑색 색상 채널의 각도를 기반으로 CMY 색상 채널의 각도 및

스크린 선 수를 다시 계산합니다. 기타 모든 색상 채널은 변경되지 않습니다.

스크린 각도 및 선 수

색상 채널별로 스크린 각도, 선 수를 설정하려면, 목록에서 채널을 선택하고 **편집**을 클릭합니다.



원하는 각도와 스크린선 수를 입력한 다음, **확인**을 클릭합니다.

전체 적용에 체크 표시를 하여 새로운 선 수를 모든 색상 채널에 적용합니다.

모양

하프톤 스크린을 구성하는 점의 형태. 최적의 결과를 얻으려면, **다이어몬드형** 또는 **타원**을 선택합니다.

코사인 도트

십자형

다이어몬드형

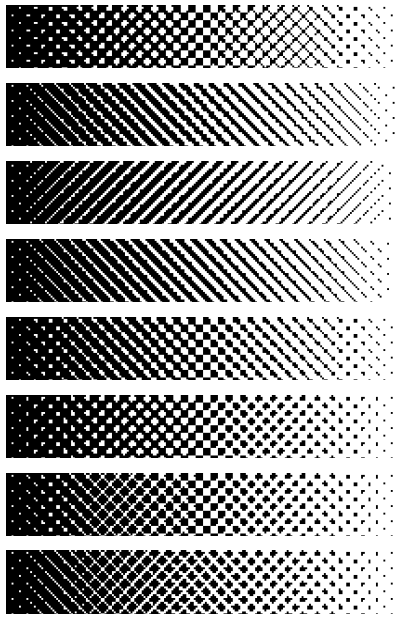
더블

더블 도트

타원

반전된 더블

반전된 더블 도트



정확한 스크린 사용 선택한 경우, 특수 알고리즘이 사용되어 매우 정교한 하프톤을 만들어 내지만, 시스템 자원을 많이 소비합니다.

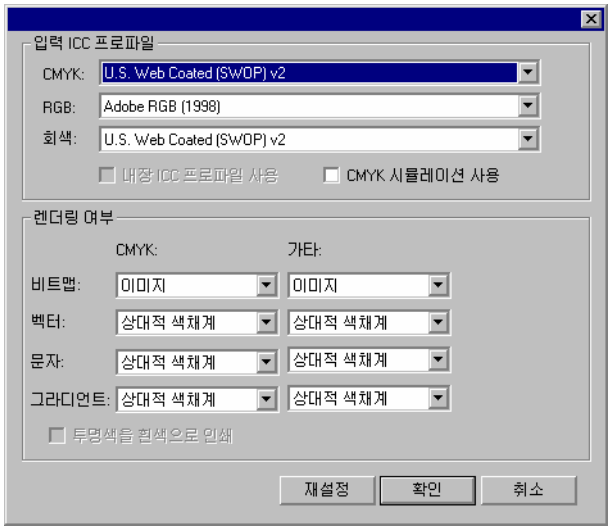
Supercell 하프토닝 확인 표시를 하면, Supercell 하프토닝이 사용됩니다.

Supercell 하프토닝은 표준 알고리듬에 비해 동일한 해상도에서 네 배의 회색 음영을 갖는 하프톤을 만듭니다. 이 옵션은 앵글 스크린을 인쇄할 때 보다 매끄러운 이미지를 만들어 냅니다. 그러나, 하프톤을 생성하기 위해 필요한 처리 양은 증가합니다.

고급 색상 보정 등록 정보 설정

이 소프트웨어에서는 작업의 내용 유형을 식별하고 적용되지 않은 옵션을 필터링합니다.

1. 작업에 대한 **작업 등록 정보**를 엽니다.
2. **색상 관리** 탭을 선택합니다.
3. **고급** 버튼을 클릭합니다.



ICC 입력 프로파일 설정

이미지를 중간 색상 공간으로 변환하는 데 사용할 ICC 입력 프로파일을 선택합니다. 아래와 같은 세 가지 종류의 ICC 입력 프로파일들을 지정할 수 있습니다.

CMYK CMYK 입력 프로파일은 CMYK 색상 모드로 생성한 작업의 모든 요소들에 적용됩니다. 특정 이미지가 CMYK 색상 모드인 경우, 이 파일은 특정 출력 장치에 출력하기 위해 이전에 분리되었던 것입니다. 가능하다면 언제든지 디자인 어플리케이션에서 파일 분리에 사용한 프로파일을 CMYK 입력 프로파일로 사용하십시오. (CMYK SWOP 나 High End SWOP 와 같은) 흔히 사용하는 잉크 세트의 경우, 이와 일치하는 프로파일이 없을 시에는 유사한 프로파일들을 사용하도록 하십시오.

RGB RGB ICC 입력 프로파일은 RGB 색상 모드로 생성한 작업의 모든 요소들에 적용됩니다. RGB 입력 프로파일은 모니터용과 스캐너용이 있습니다. 이미지를 색상 보정하지 않고 스캔한 경우에는 스캐너 프로파일을 RGB 입력 프로파일로 사용하는 것이 좋습니다. 화면상 색상 보정을 한 경우에는, 모니터 프로파일을 RGB 입력 프로파일로 사용해야 합니다.

회색 회색 ICC 입력 프로파일은 그레이스케일 색상 모드로 생성한 작업의 모든 요소들에 적용됩니다. 이것은 그레이스케일 스캐너용이나 그레이스케일 모니터용일 수 있습니다.

립핑을 할 때 파일에 내장된 입력 ICC 프로파일 정보를 강제적으로 사용하게 하려면 **내장 ICC 프로파일 사용**을 선택합니다.

CMYK 시뮬레이션 사용에 확인 표시가 되어 있는 경우, RGB 입력 프로파일을 사용하여 RGB 이미지를 가져와서 CMYK 로 변환한 다음 CMYK 입력 프로파일을 사용하여 다시 가져옵니다.

다른 소스에서 제공하는 ICC 프로파일 추가

다른 소스에서 제공하는 ICC 입력 프로파일을 추가하려면 콤보 상자에서 **추가** 단추를 클릭합니다.

렌더링 처리 설정

렌더링 처리는 입력 파일의 색상 공간을 출력장치의 색상 공간에 맵핑하는 방법을 지정하는 것입니다.

렌더링 처리는 작업을 구성하는 네 가지 다른 객체 유형에 대해 지정할 수 있습니다.

비트맵 작업 파일에 있는 비트맵 이미지(래스터 이미지)에 사용할 렌더링 처리

벡터 PostScript, DXF 또는 Adobe Illustrator 와 같은 벡터 기반 파일에 포함되어 있는 원, 다각형, 선, 원호 및 베지어 곡선과 같은 벡터 객체에 사용할 렌더링 처리.

문자 PostScript 및 기타 벡터 기반 파일에 포함되어 있는 문자 객체에 사용할 렌더링 처리.

그라디언트 PostScript 및 기타 벡터 기반 파일에 포함되어 있는 벡터 기반 그라디언트 객체에 사용할 렌더링 처리. 비트맵 파일에서 작성된 그라디언트는 **비트맵** 렌더링 처리를 사용하여 렌더링됩니다.

투명색을 흰색으로 인쇄 이 확인란을 선택하면 디자인의 투명 영역이나 객체가 없는 영역이 빈 공간 대신에 흰색으로 인쇄됩니다.

DCS 파일에 잉크 분리 및 직선화 적용 기존 DCS 파일에는 네 가지 색상 분판(CMYK)이 포함됩니다. 잉크 분리 설정을 적용하여 밝은 잉크를 포함하는 6 가지 색상

분판(CMYKLcLm)을 허용하도록 하려면 이 옵션을 선택합니다. CMYKLcLm 색상 모드로 인쇄하면 재현 가능한 색상 수가 증가합니다. 자세한 사항은 잉크 분리를 참조하십시오.

이 옵션은 CMYKLcLm 색상 모드를 지원하는 프린터에만 사용할 수 있습니다.

현재 작업에 객체 유형이 나타나지 않는 경우, 렌더링 처리가 사용할 수 없도록 설정됩니다.

CMYK 객체 및 기타 모든 객체(RGB, 그레이스케일, LAB 등등)에 대하여 다른 렌더링 처리를 지정할 수 있습니다.

다음 렌터링 처리 중에서 하나를 선택하십시오.

지각 이 처리 방식은 사진 이미지에 적용하는 것이 가장 좋습니다. 출력 장치의 색상 영역을 벗어나는 색상들은 출력 장치의 색상 공간에 맞추기 위해 잘라내거나 압축시킵니다.

채도 이 처리 방식은 실제 색상과 일치하는 색상보다 선명한 색상이 더 중요한 벡터 아트(vector art)와 같은 그래픽 이미지에 적용하는 것이 가장 좋습니다. 출력장치의 색상 영역을 벗어나는 색상은 색상 영역 내에서 채도가 가장 높은 색상들에 맵핑됩니다. 출력장치의 색상 영역 내에 있는 색상들은 색상 영역의 최대 채도값에 더 가깝게 조절됩니다.

상대적 색채계 이 렌더링 처리방식은 출력물을 원래의 이미지와 일치시킬 필요가 있는 로고와 같은 이미지에 적용하는 것이 가장 좋습니다. 출력 장치의 색상 영역을 벗어나는 색상들은 잘라냅니다. 이 방식을 사용하면 사용 가능한 총 색상수가 감소될 수 있습니다. 상대적 색채계의 흰점은 항상 0 입니다.

절대적 색채계 이 처리 방식은 상대적 색채계와 유사하지만 흰점값은 다릅니다. 절대적 색채계는 고정된 D50 의 흰점값을 기준으로 하여 상대적으로 색상들을 표현합니다. 예를 들면, 용지 A 의 흰색을 시뮬레이트하여 용지 B 에 인쇄합니다. 이 처리 방식은 컬러 프루핑을 할 시 가장 좋습니다.

스폿 컬러 이 방식은 채도 처리 방식을 보완하기 위해 고안한 것입니다. 이 방식에서는 채도 렌더링 처리 방식과 유사하게 색상들을 맵핑하지만, 스폿 컬러 렌더링 처리 방식은 가능한 한 최대의 채도를 출력하므로 사진 이미지에는 사용하지 마십시오.

색상 보정 없음 색상 보정 없이 객체가 인쇄됩니다.

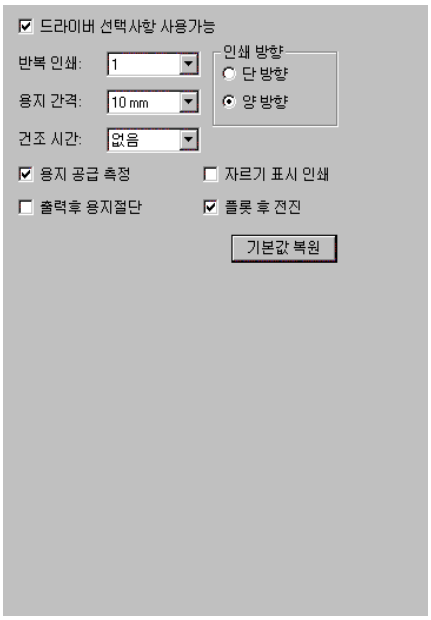
투명색을 흰색으로 인쇄

이 상자에 확인 표시를 하면, 디자인의 투명 영역이나 객체가 없는 영역이 빈 공간 대신에 흰색으로 인쇄됩니다.

인쇄 옵션 탭

인쇄 옵션 탭은 선택된 출력 장치와 관련된 설정을 표시합니다.

표시되는 옵션은 사용자의 출력 장치에 따라 다를 수 있습니다.



드라이버 선택사항 사용가능 이 옵션을 선택하면 출력 장치를 위한 드라이버 옵션들을 사용할 수 있습니다. 드라이버 옵션들이 활성화된 경우 드라이버 옵션 대화상자에서 특별한 옵션들을 설정할 수 있습니다. 드라이버 옵션들이 비활성화된 경우, 프린터 자체 설정이 사용됩니다.

인쇄 방향 출력 장치에서 사용할 인쇄 방향을 선택합니다.

단 방향 인쇄 헤드가 한 방향으로 인쇄하므로 정렬 정확성이 높습니다.

양 방향 인쇄 헤드가 양방향으로 인쇄하므로 정렬 정확성은 다소 떨어지지만 인쇄 속도가 향상됩니다.

패스 이미지를 완료하기 전에 프린터에서 만들어야 할 패스 수를 선택합니다. 프린터에서 만들어야 할 패스 수가 많을수록 인쇄된 이미지의 품질이 높아집니다.

반복 인쇄 프린터가 동일 지점을 되풀이하여 인쇄하는 횟수. 이것을 설정하면 용지상에 겹치는 잉크층의 수가 증가합니다.

용지 간격 각각의 별개 작업간의 간격.

건조 시간 이것은 프린터가 인쇄를 마친 후 잉크가 마를 때까지 대기하는 시간입니다.

인쇄 방향 인쇄 시 인자 헤드가 움직이는 방향. 쌍방향 모드에서 인쇄 카트리지는 좌측에서 우측으로 인쇄한 다음 다시 우측에서 좌측으로 인쇄합니다. 단방향 모드에서는 카트리지가 우측에서 좌측으로만 인쇄합니다. 쌍방향 모드에서는 더 빠르게 인쇄할 수 있지만, 단방향 모드에서는 보통 인쇄 품질이 더 좋습니다.

용지 공급 측정 선택된 경우, 프린터는 출력 과정에서 공급 속도의 차이를 보정하기 위해 제공된 값을 사용합니다. 이렇게 하면 좀 더 정확한 출력을 얻을 수 있습니다.

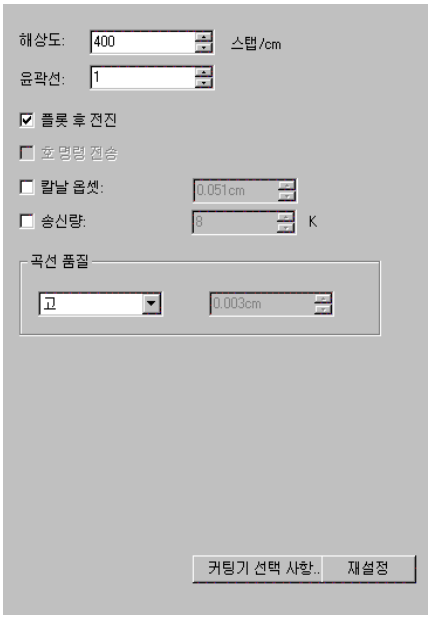
인쇄 후 용지 절단 인쇄가 완료된 후 용지를 절단합니다. 건조시간을 설정한 경우 이 건조 시간이 종료한 후 용지가 절단됩니다.

인쇄 후 전진 선택된 경우, 용지는 헤드 부분을 통과하여 작업이 끝나면 그 자리에 그대로 있게 됩니다.

기본값 복원 탭에 있는 모든 설정을 해당 기본 값으로 복원하려면 클릭합니다.

절단 탭

절단 탭은 복합 장치나 커팅기에서 출력되는 작업의 경우에만 보입니다. 절단 탭에서는 커팅과 관련된 설정들을 지정할 수 있습니다.



해상도 커팅기의 해상도를 설정합니다. 기본값은 이미 최적의 결과를 내도록 설정되어 있습니다. 출력에 문제가 있지 않는 한(출력 크기가 디자인된 크기와 일치하지 않음) 이 값을 변경하지 마십시오.

패스 칼날이 각 라인 위를 움직이는 횟수를 지정합니다.

플롯 후 전진 이 옵션에 체크 표시를 하면 출력 후 용지를 전진시키고 원점을 리셋시킵니다.

호 명령 전송 커팅기에 내장된 곡선 처리 기능을 활성화합니다.

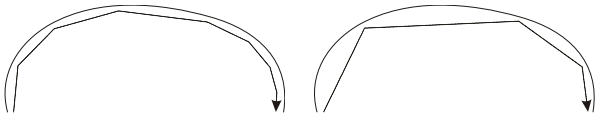
칼날 옵셋 칼날 옵셋의 사용자 정의 값을 입력하려면 이 옵션을 선택합니다.

> 펜 플로터를 커팅기로 사용하는 경우에만 이 값을 변경할 수 있습니다.

송신량 커팅기에 보낼 송신량을 지정하려면 이 옵션을 선택합니다.

> 이 설정은 일부 커팅기에만 적용되므로 사용 중인 커팅기가 요구하지 않는 한 이것을 변경하지 마십시오.

곡선 품질 곡선과 직선 사이의 최대 공간을 설정함으로써 곡선의 정밀도를 결정합니다. 고품질은 많은 직선을 요구하며, 플롯 파일 크기와 절단 시간이 증가하게 됩니다.



높은 품질 *낮은 품질*

기본값은 이미 최적의 결과를 내도록 설정되어 있습니다.

커팅기 선택 사항 커팅기 드라이버 옵션 대화 상자를 표시합니다.

재설정 기본 설정을 복원합니다.

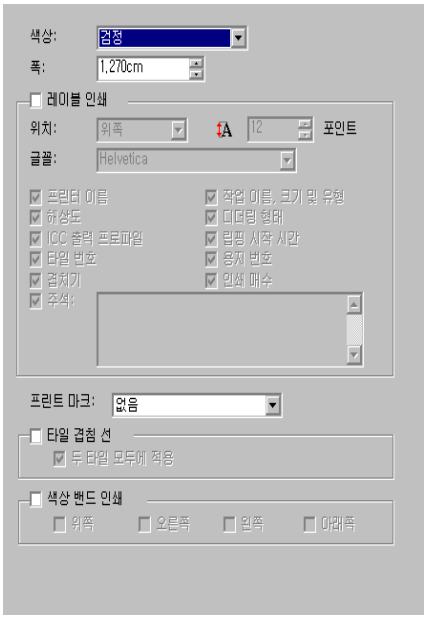
타일 탭

본 소프트웨어의 타일링 기능을 사용하면 인쇄 작업을 여러 개의 작은 타일들로 구분하여 각 타일을 개별적으로 출력할 수 있습니다. 이 기능을 사용하여 출력 장치가 용지 한 장에 출력할 수 있는 크기보다 더 큰 작업을 만들 수 있습니다.

작업 타일링에 대한 자세한 내용은, 118 페이지의 “작업 타일링 및 자르기”를 참조하십시오.

레이블과 마크 탭

사용자가 입력한 주석과 함께 작업에 관한 정보와 자르기 표시를 인쇄할 수 있습니다.



색상 레이블과 마크를 인쇄할 때 사용할 잉크를 선택합니다.

폭 레이블의 폭을 설정합니다.

레이블 인쇄 레이블 인쇄 옵션들을 사용하려면 이 옵션에 체크 표시를 해야 합니다.

- **위치** 이 옵션에서는 작업을 기준으로 한, 레이블을 인쇄할 상대적인 위치를 선택할 수 있습니다.
- **글꼴 및 크기** 글꼴 및 글꼴 크기를 선택할 수 있습니다.
- **프린터 이름** 출력물에 프린터 이름을 인쇄합니다.
- **해상도** 출력물에 해상도 설정값을 인쇄합니다.
- **ICC 출력 프로파일** 출력물에 사용한 ICC 출력 프로파일을 인쇄합니다.
- **타일 번호** 타일의 행과 열의 번호를 인쇄합니다.
- **겹치기** 타일들 간의 겹침 폭을 인쇄합니다.
- **작업 이름, 크기 및 유형** 출력물에 작업의 이름, 크기 및 종류를 인쇄합니다.

디더링 유형 출력물에 선택한 디더링 형태를 인쇄합니다.

립핑 시작 시간 출력물에 립핑 처리를 시작한 시간을 인쇄합니다.

용지 번호 여러 페이지로 된 파일의 페이지 번호를 인쇄합니다.

복사본 수 출력물 지정한 수만큼 복사본을 인쇄합니다.

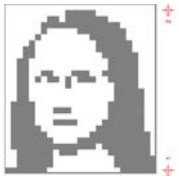
주석 이 옵션을 사용하여 출력물에 텍스트로 된 주석을 인쇄할 수 있습니다.

프린트 마크 이 옵션에서는 출력물에 사용할 자르기 표시 유형을 선택할 수 있습니다.

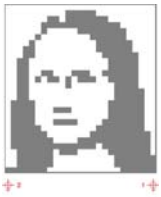
출력 장치가 지원하는 자르기 표시만 목록에 나타납니다.

없음 프린트 마크를 사용하지 않습니다.

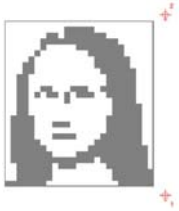
세로 마크 정렬 표시가 작업의 오른쪽 세로 가장자리를 따라 인쇄되어, 가상 복합 출력용 커팅기에서 작업이 정렬될 수 있습니다.



가로 마크 정렬 표시가 작업의 아래쪽 가로 가장자리를 따라 인쇄되어, 가상 복합 출력용 커팅기에서 작업이 정렬될 수 있습니다.



세로 모서리 마크 정렬 표시가 작업의 오른쪽 세로 가장자리의 모서리 밖으로 인쇄되어, 가상 복합 출력용 커팅기에서 작업이 정렬될 수 있습니다.



가로 모서리 마크

정렬 표시가 작업의 아래쪽 세로 가장자리의 모서리 밖으로 인쇄되어, 가상 복합 출력용 커팅기에서 작업이 정렬될 수 있습니다.

Gerber 가장자리

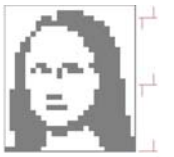
Gerber 커팅기를 사용하는 가상 복합 작업용 등록 표시.

Gerber Edge 중심

Gerber 커팅기를 사용하는 가상 복합 작업용 등록 표시.

Fargo Impressa

Fargo Impressa 커팅기를 사용하는 복합 작업용 등록 표시.



Mimaki 마크

Mimaki EX 커팅기를 사용하는 가상 복합 작업용 등록 표시.

OPOS 마크

Summagraphics 커팅기를 사용하는 가상 복합 작업용 등록 표시.

자르기 마크

작업 모서리에 자르기 표시가 인쇄되어 자르기 작업을 할 수 있습니다.

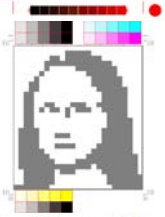
표준 마크

색상 분판 정렬에 사용되는 표준 표시.

색상 분판이 출력될 때마다 자동으로 켜짐.

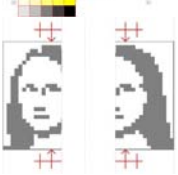
조색판

잉크의 각 색상에 대한 조색판이 작업 주위에 인쇄됩니다.



겹침 표시

겹침 표시가 인쇄되어 타일링된 작업의 타일이 겹쳐지는 방법을 보여줍니다.



토너 척도

혼합된 CMY 색상과 그레이스케일을 포함하는 조색판이 작업 주위에 인쇄됩니다.

여백

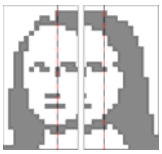
작업 모서리에 표시가 인쇄되어 작업의 외부 여백을 표시합니다.

테두리

작업의 바깥쪽 가장자리에 테두리가 인쇄됩니다.

겹침 선 타일링

타일 위의 선을 인쇄하여 겹침 가장자리의 위치를 표시하려면 이 옵션을 선택합니다. 이 선을 사용하여 타일을 정렬할 수 있습니다.



두 타일 모두에 적용을 선택한 경우, 두 타일에 모두 겹침 선이 나타납니다. 그렇지 않은 경우, 겹침 선이 두 번째 타일에만 나타납니다.

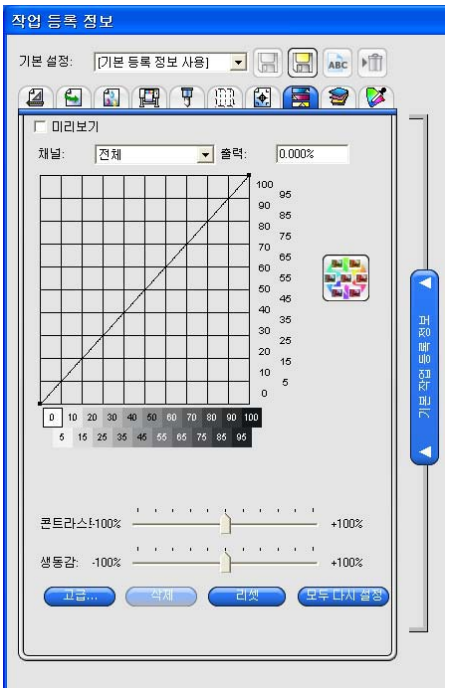
색상 밴드 인쇄

선택한 위치에 색상 밴드를 인쇄하려면 이 옵션을 선택합니다.

색상 조절 탭

색상 조절 탭에는 출력 색상을 수동으로 조절할 수 있는 몇 가지 기본 도구들이 있습니다.

각 색상 채널은 원본 이미지(입력)에서 지정된 비율에 대해 사용될 적용 범위 비율을 결정하는 직선화 곡선으로 별도로 나열됩니다.



미리 보기

미리 보기 창에 반영된 색상 설정 변경을 보려면 선택하십시오.

채널

편집하고자 하는 색상 채널을 선택합니다.

출력 직선화 곡선에 현재 선택되어 있는 포인트에 대한 값.

- 편집할 다른 포인트를 선택하려면 곡선을 클릭합니다. 입력 축 레이블을 클릭하여 포인트를 선택할 수도 있습니다.
- 곡선의 주어진 포인트에서 값을 변경하려면, **출력** 필드의 값을 편집하거나 포인트를 클릭하고 위 또는 아래로 끕니다.

콘트라스트 이미지에서 대비의 정도를 조절합니다.

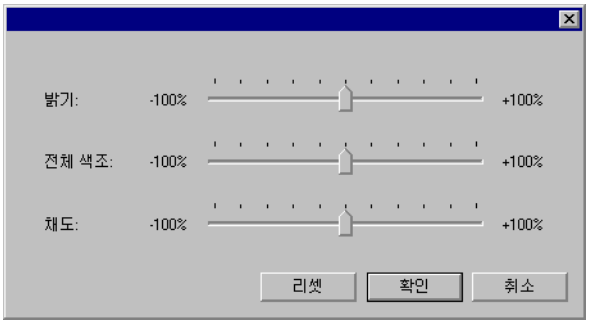
이 설정 값은 **모든** 색상 채널이 선택된 경우에만 사용할 수 있습니다.

생동감 이미지의 생동감을 조절합니다. 설정 값이 높을수록 색 충실도 및 세부 사항은 손실되면서 색상 채도 및 밝기가 향상됩니다. 설정 값이 낮을수록 색상 채도 및 밝기는 감소하지만 대비는 증가됩니다.

이 설정 값은 **모든** 색상 채널이 선택된 경우에만 사용할 수 있습니다.

변형 버튼을 클릭하여 변형 대화 상자를 엽니다. 자세한 사항은 변형 작업을 참조하십시오.

고급 보다 다양한 모델을 사용하며 이미지의 색상 설정 값을 편집하려면 클릭하십시오.



이 설정 값은 **모든** 색상 채널이 선택된 경우에만 사용할 수 있습니다.

밝기 값이 높을수록 음영에 있는 이미지의 모든 색상을 보다 밝게 만들어 줍니다. 값이 낮으면 이미지의 색상을 어둡게 만듭니다.

전체 색조 이 설정은 그림의 전반적인 색조를 조정합니다. 이미지를 푸르게 만들거나 세피아 톤으로 만들 수 있습니다. 이 설정에서, -100%에서 +100%까지의 값 범위는 이미지에 적용할 수 있는 색상의 범위를 나타냅니다..

채도 값이 높을수록 이미지의 색의 양을 증가시키지만 대비 및 세부 내용이 감소될 수 있습니다. 값이 낮으면 색의 양이 줄어듭니다.

재설정 모든 슬라이더를 기본 값으로 다시 설정하려면 클릭합니다.

변경 사항에 동의하고 색상 조절 탭으로 돌아가려면 **확인**을 클릭합니다.

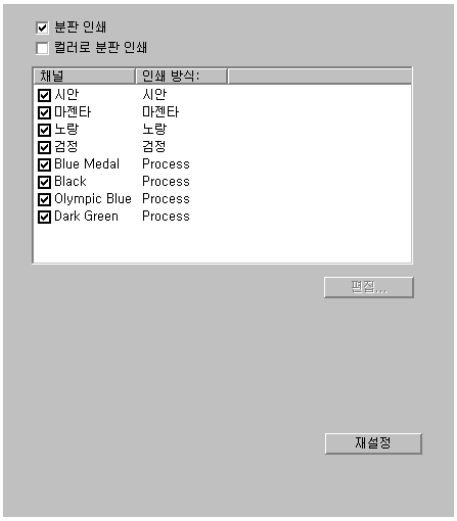
삭제 직선화 곡선에서 선택된 포인트를 삭제하려면 클릭합니다.

재설정 현재 채널에 대한 값과 설정을 원래 상태로 복원하려면 클릭합니다.

모두 다시 설정 모든 채널에 대한 값과 설정을 원래 상태로 복원하려면 클릭합니다.

분판 탭

분판 탭에는 색상 분판 인쇄와 관련된 다양한 옵션이 있습니다.



분판 인쇄 각 색상 분판을 분리하여 인쇄하려면 이 옵션을 선택합니다.

특정 색상에 대한 분판만 인쇄하려면, 인쇄하지 않으려는 색상에 대한 확인란에서 표시를 지웁니다.

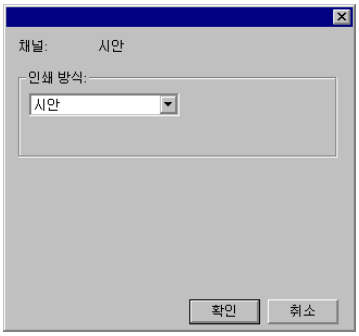
컬러로 분판 인쇄 이 옵션을 선택하면 각 프로세스 색상 분판을 해당 색상의 잉크로 인쇄할 수 있습니다. 이 옵션을 선택하지 않은 경우 모든 프로세스 색상 분판은 흑색으로 인쇄됩니다.

스폿 컬러에 대한 분판은 항상 흑색으로 인쇄됩니다.

편집 색상 채널의 출력 방식을 편집하려면 클릭합니다. 아래의 "색상 채널 세부 사항 편집"을 참조하십시오.

색상 채널 세부 사항 편집

분판 인쇄 상자에 확인 표시를 하였지만 **컬러로 분판 인쇄**에는 확인 표시가 되어 있지 않은 경우, 원하는 색상 채널을 선택하고 **편집**을 클릭하여 각 색상 채널에 대해 분판이 출력되는 방식을 선택할 수 있습니다.



프로세스 색상

프로세스 색상의 경우, **인쇄 방식**을 색상 채널 출력에 사용할 잉크 색상으로 설정하고 **확인**을 클릭합니다.

앵글 스크린 디더링 옵션 설정하기

"앵글 스크린" 디더링 형태를 선택한 경우, 분판 탭에서 각 색상에 대한 디더링 옵션을 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 **Error! Bookmark not defined.**페이지의 "앵글 스크린의 디더링 옵션 설정"을 참조하십시오.

고급 색상 맵핑 탭

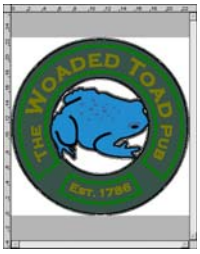
작업 등록 정보 대화 상자의 고급 색상 맵핑 탭을 사용하면 작업에 있는 색상을 색상 출력에 사용될 수 있는 장치별 프로세스 색상 값으로 맵핑할 수 있습니다.

자세한 사항은 131 페이지의 "고급 색상 맵핑 사용하기"를 참조하십시오.

미리 보기 창 보기 설정

미리 보기 창 상단에 있는 목록에서 다음과 같은 세 가지 보기 옵션 중 하나를 선택합니다.

용지 미리 보기



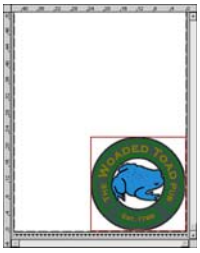
미리 보기 영역에 맞게 조절된 작업의 각 페이지를 표시합니다.

작업에 둘 이상의 페이지가 있는 경우, 미리 보기 위에 페이지 번호 목록이 표시되어 표시할 페이지를 선택할 수 있습니다.

PhotoPRINT SE 를 사용하는 경우, “용지 미리 보기”에 첫 페이지만 표시됩니다.

워크플로, **색상 관리**, **프린터 선택 사항**, **커트**, 또는 **색상 조절** 탭이 선택되어 있는 경우 자동으로 선택됩니다.

레이아웃 미리 보기



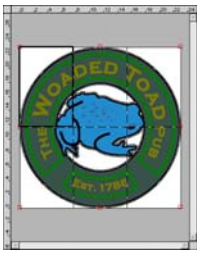
출력 용지에 나타나는 것과 똑같이 작업을 표시합니다. 미리 보기는 축소/확대되어 출력 용지가 미리 보기 영역을 채웁니다.

레이아웃, **레이블**, 또는 **분판** 탭이 선택되어 있는 경우 자동으로 선택됩니다.

타일링 미리 보기

이미지 위에 얹어 놓은 형태로 타일의 외곽선을 사용하여 작업을 표시합니다.

타일링 탭이 선택되어 있는 경우, 자동으로 선택됩니다.



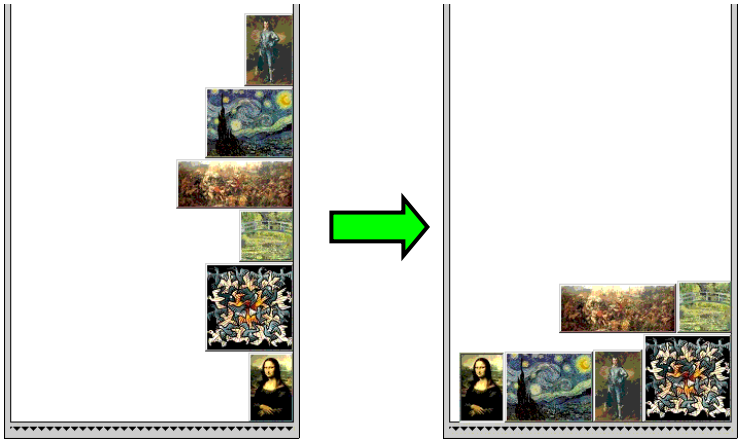
작업 등록 정보 설정

작업 등록 정보 대화상자 내의 여러 탭에서는 레이아웃 옵션, 타일링/판넬하기 옵션, 색상 교정 옵션, 색상 조절 옵션 및 레이블에 대한 일반 등록 정보들을 설정할 수 있습니다.

탭의 정확한 수와 이 탭의 설정은 작업 유형, 선택한 출력 장치, 그리고 사용중인 소프트웨어 버전에 따라 다릅니다.

8. 작업 네스팅

본 소프트웨어는 작업을 출력하는 데 필요한 소재의 양을 최소화하기 위해 작업들을 함께 네스팅하는 기능을 갖추고 있습니다. 네스팅은 출력 용지에 여러 가지 작업을 재구성하여 작업이 용지 폭에 고르게 정렬되며 최대한 밀집된 영역에 모두 압축됩니다.



작업들은 함께 네스팅되려면 동일한 대기열에 있어야 하고 동일한 출력 장치 및 해상도를 공유해야 합니다.

네스팅된 작업의 작업 등록 정보 설정

네스팅된 집합의 개별 작업에 대한 다양한 작업 등록 정보를 설정할 수 있습니다. 자세한 사항은 네스팅된 작업에 이중 롤 인쇄 사용을 참조하십시오.

네스팅된 집합의 작업 등록 정보를 편집하려면

36. 네스팅된 집합의 **작업 등록 정보** 대화 상자를 엽니다.
37. 작업 등록 정보를 설정할 작업(들)을 선택합니다.
    - 작업을 클릭하여 직접 선택합니다.

빨간색 테두리는 작업이 직접 선택되어 있으며 작업 등록 정보에 대한 변경 사항에 영향을 받게

됨을 의미합니다.

- 모든 작업을 선택하려면 미리보기 창의 빈 영역을 클릭합니다.

파란색 테두리는 모든 작업이 간접적으로 선택되어 있으며 작업 등록 정보에 대한 변경 사항에 영향을 받게 됨을 의미합니다.

- 모든 복사본, 페이지, 타일 또는 분판을 간접적으로 선택하려면 다중 섹션 작업을 클릭합니다.

여러 복사본, 페이지, 타일 또는 분판을 포함하는 작업을 *다중 섹션 작업*이라고 합니다. 여러 섹션이 포함된 작업의 작업 등록 정보를 변경할 경우 모든 섹션에 변경 사항이 적용됩니다.

파란색 테두리는 작업의 모든 섹션이 작업 등록 정보에 대한 변경 사항에 영향을 받게 됨을 나타냅니다.

테두리 없음은 작업이 작업 등록 정보에 대한 변경 사항에 영향을 받지 않음을 의미합니다.

38. 다음 작업 등록 정보 탭의 설정들은 각 작업별로 조정할 수 있습니다.

- 레이아웃 탭
- 색상 관리 탭

개별 작업에 대해 장치 설정은 변경할 수 없습니다.

네스팅된 작업에 이중 롤 인쇄 사용

이중 롤 인쇄를 사용하면 여러 롤 용지에 여러 작업을 동시에 인쇄할 수 있습니다. 네스팅된 집합의 각 작업에 대해 다른 작업 등록 정보를 설정한 다음 해당 용지 롤에 각 작업을 배열할 수 있습니다. 자세한 사항은 네스팅된 작업의 작업 등록 정보 설정을 참조하십시오.

용지 롤 2 개를 장착할 수 있는 프린터에서만 이중 롤 인쇄를 지원합니다.

이중 롤 인쇄용으로 네스팅된 작업을 설정하려면

1. 네스팅된 집합의 **작업 등록 정보**를 엽니다.
2. **레이아웃** 탭에서 **이중 롤 인쇄**를 선택합니다.
3. **편집** 버튼을 클릭하고 다음 변수를 조정한 다음 **확인**을 클릭합니다.

편집 이중 롤 인쇄에 대한 설정을 편집하려면 이 버튼을 클릭합니다.

왼쪽 롤 프린터 왼쪽에 로드된 롤의 폭

간격 프린터에 장착된 롤 간 간격

오른쪽 롤 프린터 오른쪽에 로드된 롤의 폭

> 용지 폭 필드는 각 롤 폭의 합계입니다. 롤 간 거리는 용지 폭 계산에 포함되지 않습니다. 자세한 사항은 레이아웃 탭을 참조하십시오.

4. 각 작업의 **작업 등록 정보**를 설정합니다. 자세한 사항은 네스팅된 작업의 작업 등록 정보 설정을 참조하십시오.
5. 작업을 **미리보기 창**의 해당 롤로 드래그합니다.

> 임의의 작업에 대한 등록 정보를 편집할 경우 모든 작업이 다시 네스팅됩니다.

6. **전송**을 클릭합니다.

수동 작업 네스팅

작업들을 네스팅하려면,

1. 작업들을 선택합니다.
2. **파일** 메뉴에서 **작업 네스팅**을 선택합니다.

작업이 하나만 선택된 경우, 작업에 포함된 페이지들이 네스팅됩니다.

작업 네스팅 해제

네스팅한 일단의 작업들을 개별적인 작업들로 분리하려면,

1. 네스팅한 일단의 작업들을 선택합니다.
2. **파일** 메뉴에서 **작업 네스팅 해제**를 선택합니다.

자동 네스팅 사용

작업들을 보류 대기열에 추가할 시 자동으로 네스팅하도록 본 소프트웨어를 설정할 수 있습니다.

자동 네스팅을 설정하려면, **설정** 메뉴에서 **설정 등록 정보**를 선택하고 **자동 네스팅** 탭을 선택합니다.

자동 작업 네스팅 아래에 지정된 하나 또는 그 이상의 기준을 사용하여 작업을 자동으로 네스팅합니다. 사용자는 이 기능을 사용하여 출력할 작업들을 그룹으로 묶음으로써 더욱 효율적으로 일할 수 있습니다. 사용자는 몇몇 작업들을 대기열에 추가하여 이것들을 하나의 작업으로 네스팅할 수 있습니다.

- **작업 수** 이 옵션을 선택할 시 지정한 개수의 작업들이 대기열에 쌓이면 자동으로 이 작업들을 네스팅합니다.
- **분(分) 수** 이 옵션을 선택할 시 지정한 분 수가 경과하면 자동으로 작업들을 네스팅합니다.
- **차지하는 면적 비율** 이 옵션을 선택할 시 작업들이 용지 중 지정한 면적을 차지하면 이것들을 자동으로 네스팅합니다.
- **매일 실행하는 시간:** 이 옵션을 선택하면 하루에 한 번 지정한 시간에 자동으로 작업들을 네스팅합니다.

네스팅할 시 자동 이미지 회전 선택한 경우, 이미지가 네스팅될 때 자동으로 회전되어 출력 용지를 절약할 수 있습니다.

작업 수를 **1** 로 설정하면 페이지, 타일 및 분판을 자동으로 네스팅합니다.

페이지, 복사본, 타일 및 분판 네스팅

이 소프트웨어는 출력 용지 폭에 고르게 정렬되고 용지가 덜 소비되도록 작업의 여러 페이지, 복사본, 타일 또는 분판을 네스팅할 수 있습니다.

1. 작업을 선택하고 **작업 등록 정보** 대화 상자를 엽니다.
2. **레이아웃** 탭에서 **용지 네스팅**을 선택합니다.
3. **작업 등록 정보**에서 다음을 조정합니다.

    - *여러 페이지를 네스팅하려면* **확인**을 클릭합니다.
    - *여러 복사본을 네스팅하려면* **레이아웃** 탭에서 복사본 수를 2 이상의 값으로 설정하고 **확인**을 클릭합니다.

- *여러 타일을 네스팅하려면* **타일** 탭에서 타일 수를 2 이상의 값으로 설정하고 **확인**을 클릭합니다.
- *여러 분판을 네스팅하려면* **분판** 탭에서 **분판 인쇄**를 선택하고 **확인**을 클릭합니다.

네스팅된 작업 다시 정렬

작업 등록 정보 대화 상자를 사용하여 네스팅된 작업 집합에 속한 하나의 작업을 이동, 회전 또는 반사시킬 수 있습니다.

이미지 이동

중첩된 이미지를 이동하려면, 작업 등록 정보 대화 상자의 미리 보기 창에서 이미지를 클릭하고 끕니다.

네스팅된 이미지 회전

네스팅된 이미지를 회전하려면

1. 네스팅된 집합의 **작업 등록 정보**를 엽니다.
2. 미리보기 창에서 이미지를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 중앙 회전 핸들 을 클릭하여 90°씩 이미지를 회전시킵니다.
- 레이아웃 탭의 **이미지 회전** 버튼을 클릭한 후 적용할 회전 각도를 선택합니다.

이미지 반전

모든 이미지를 수직 축을 기준으로 대칭 이동시키려면, **이미지 반전** 단추를 클릭합니다. F 이미지가 대칭 이동되지만 출력 용지에서 이미지의 위치는 바뀌지 않습니다.

다중 섹션 작업을 네스팅된 작업으로 분리

개별화하기 명령은 다중 섹션 작업을 개별 부분으로 분리한 후 각 부분을 네스팅합니다. 여러 복사본, 타일 또는 페이지를 분리할 수 있습니다.

작업을 분리한 후에는 분리를 취소할 수 없습니다. 작업을 다시 추가해야 합니다.

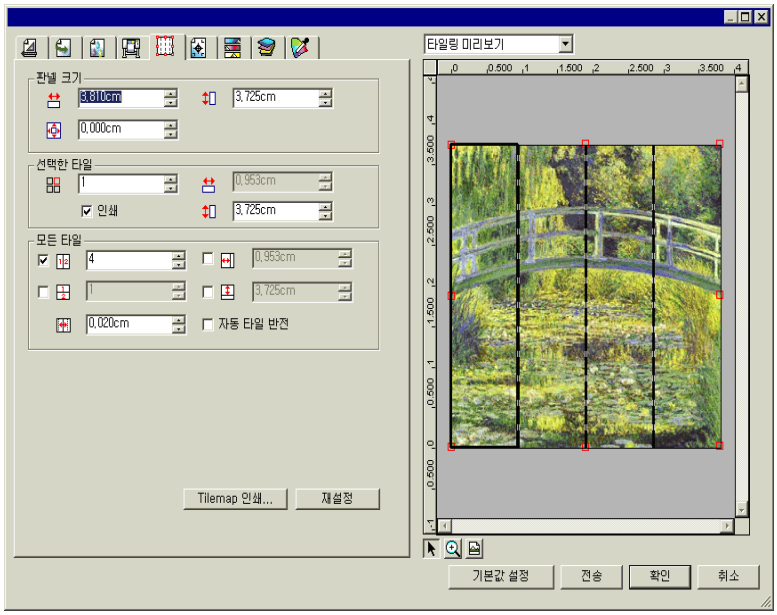
1. 작업을 추가합니다. 자세한 사항은 새 작업 추가를 참조하십시오.
2. 작업을 선택하고 **작업 등록 정보**를 엽니다.
3. 다음을 조정합니다.

    - *여러 복사본의 경우*, 레이아웃 탭에서 복사본 수를 2 이상의 값으로 설정하고 **확인**을 클릭합니다.
    - *여러 타일의 경우*, 타일 탭에서 복사본 수를 2 이상의 값으로 설정하고 **확인**을 클릭합니다.
    - *여러 페이지가 포함된 작업의 경우*, **확인**을 클릭합니다.

4. 다음 중 하나를 수행합니다.

    - **작업** 상황 메뉴에서 **개별화하기**를 선택합니다.
    - 작업을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **개별화하기**를 선택합니다.

9. 작업 타일링 및 자르기



소프트웨어의 타일링 기능을 사용하면 인쇄 작업을 여러 개의 작은 타일들로 구분하여 각 타일을 개별적으로 출력할 수 있습니다.

작업이 출력 용지보다 클 경우, 출력할 수 있는 크기의 작은 타일 조각으로 작업을 나눕니다.

작업을 회전시키고 크기를 변경하면 모든 타일링이 제거됩니다. 작업을 회전시킨 후 출력 용지보다 작업이 큰 경우, 자동으로 다시 타일링됩니다.

모든 타일링은 작업 등록 정보 대화상자의 **타일** 탭에서 수행합니다. 타일링 기능들을 사용하려면,

1. 작업을 선택합니다.
2. **파일** 메뉴에서 **작업 등록 정보**를 선택합니다.
3. **타일** 탭을 선택합니다.

아래의 설정들을 사용할 수 있습니다.

판넬 크기 판넬은 소프트웨어에 의해 타일로 나뉘어 출력되는 작업의 한 부분입니다. 판넬의 크기가 감소하여 전체 작업을 포함할 수 없는 경우, 판넬이 담고 있는 부분만 출력됩니다

타일의 폭과 높이를 표시합니다. 이것들을 조절하려면 수치를 입력하거나 화살표를 사용하십시오.

여백의 크기. 여백은 작업의 경계선 밖으로 확장되어 있는 판넬의 한 부분입니다.

선택한 타일 아래의 필드들에 표시된 폭과 높이를 가진 타일을 선택합니다.

편집할 타일을 선택합니다. 선택된 타일은 미리 보기 창에 강조 표시됩니다.

선택한 타일의 폭 및 높이를 표시합니다. 이것들을 조절하려면 수치를 입력하거나 화살표를 사용하십시오.

인쇄 선택된 경우, 선택한 타일이 작업의 나머지 부분과 함께 출력됩니다. 선택하지 않으면, 타일이 미리 보기 창에서 그물코 오버레이로 표시되며 출력되지 않습니다.

모든 타일 이 설정들은 모든 타일에 적용되고 일정한 크기를 가진 타일들을 자동으로 신속하게 설정하는 데 도움이 됩니다.

이 옵션을 선택하면 작업을 지정한 개수의 세로열들로 나눌 수 있습니다. 모든 열들은 일정한 폭을 갖습니다.

이 옵션을 선택하면 작업을 지정한 개수의 행들로 나눌 수 있습니다. 모든 행들은 일정한 높이를 갖습니다.

일정한 크기를 가진 타일들을 원하는 경우, 타일의 폭과 높이를 여기에 입력합니다. 모든 타일이 지정된 크기로 변경됩니다.

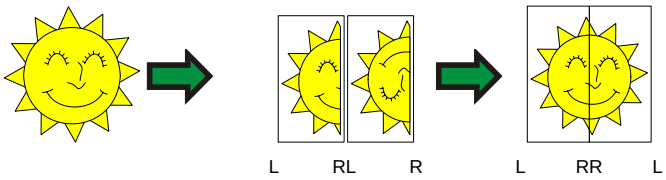
타일들 간의 겹치기 정도를 설정합니다. 타일들 간에 간격을 두려면 음수를 입력하십시오.

타일 맵 인쇄 끝마친 작업을 조합할 수 있도록 타일 맵을 출력합니다. 자세한 내용은 123 페이지의 “타일 맵 인쇄”를 참조하십시오.

재설정 이 리셋 단추를 누르면 원래의 수치들과 설정들이 복원됩니다.

자동 타일 반전

자동 타일 반전에 확인 표시를 한 경우, 인쇄되는 모든 다른 타일이 180° 회전하여 주변의 수직이 되는 가장자리가 항상 인자 헤드의 동일한 면으로 인쇄됩니다. 이 옵션을 사용하면 타일들이 깨끗하게 일치됩니다.



작업을 타일로 나누기

작업은 전체 작업을 포함하는 하나의 커다란 타일로 시작합니다. 이 타일은 기본 값으로 선택되어 있습니다.

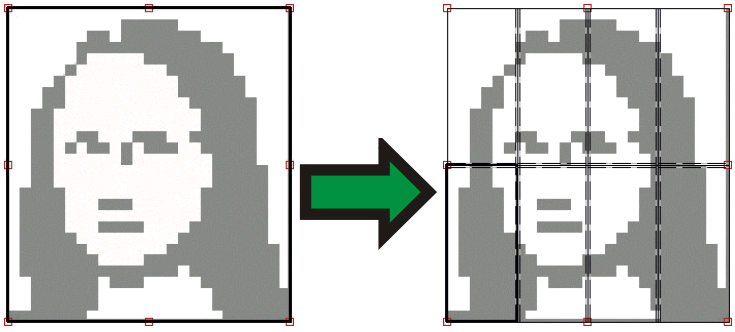
작업을 여러 개의 타일로 나누려면, **선택한 타일** 부분에서 및 필드를 사용하여 첫 타일의 폭 및/또는 높이를 줄입니다. 작업의 노출된 영역을 포함하기 위해 새 타일들이 자동으로 만들어집니다.

*예를 들어, **30x25** 크기의 작업을 두개의 수직 타일로 나누려면, 필드를 **15** 로 설정하여 첫 타일의 크기를 **15x25** 로 줄입니다. 두 번째 **15x25** 크기의 타일은 자동으로 만들어집니다.*

일정한 크기의 열과 행을 가진 타일로 작업 나누기

지정된 수의 일정한 열과 행으로 이루어진 타일로 작업을 나누려면,

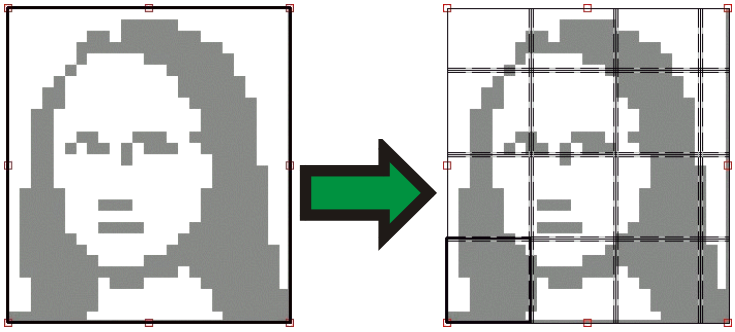
1. 또는 을 선택하여 작업을 수직 또는 수평으로 타일링합니다.
2. 타일의 행 개수를 필드에 입력합니다.
3. 타일의 열 개수를 필드에 입력합니다.
4. 타일 사이의 겹치는 정도를 필드에 설정합니다.



지정된 크기의 일정한 타일로 작업 나누기

작업을 지정된 크기의 일정한 타일로 나누려면,

1. 및 을 선택하여 작업의 모든 타일이 지정된 크기를 갖도록 설정합니다.
2. 및 필드를 원하는 타일 폭과 높이로 설정합니다.
3. 타일 사이의 겹치는 정도를 필드에 설정합니다.



지정된 타일이 작업을 고르게 포함하지 않으면, 상단 및 오른쪽 가장자리에 있는 타일이 축소되어 이 차이를 메웁니다.

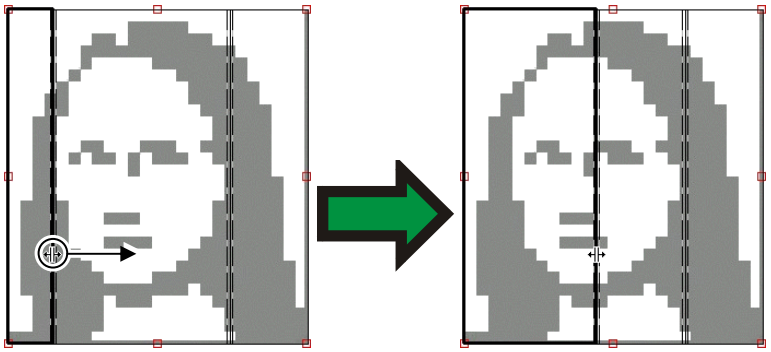
타일 선택하기

타일을 선택하려면, 미리 보기 창에서 타일을 클릭하거나 타일 탭의 **선택한 타일** 부분에 있는 필드를 사용하여 타일을 선택합니다.

타일 편집하기

선택한 타일의 크기를 편집하려면, 및 필드 값을 변경합니다.

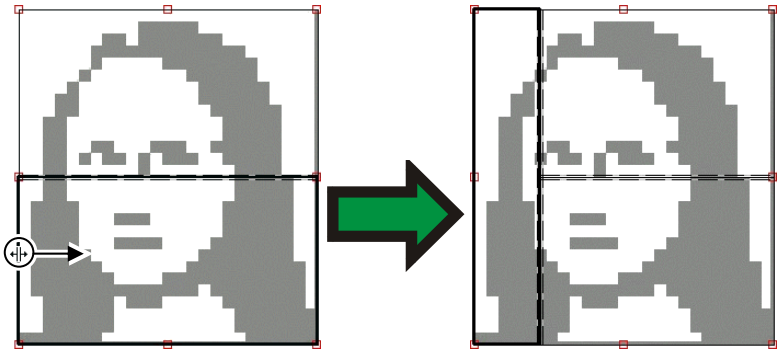
미리 보기 창에서 타일의 가장자리를 드래그하여 타일의 크기를 변경할 수도 있습니다.



크기 조정을 위해 클릭하여 드래그하기

모든 타일 확인란에 하나라도 선택되어 있는 경우, 및 필드를 사용할 수 없게 될 수도 있습니다. 이 경우, 모든 타일이 일정해 지도록 필드 값이 무시됩니다. 미리 보기 창을 사용하여 타일을 편집할 수도 없습니다.

판넬 가장자리를 드래그하여 작업의 일부분이 노출될 경우, 새 타일이 생성되어 작업의 노출된 영역을 포함하게 됩니다. 단, 자르기 핸들을 사용하여 판넬의 크기를 조절하는 경우는 예외입니다. (자세한 내용은 124 페이지의 “작업 자르기”를 참조하십시오.)



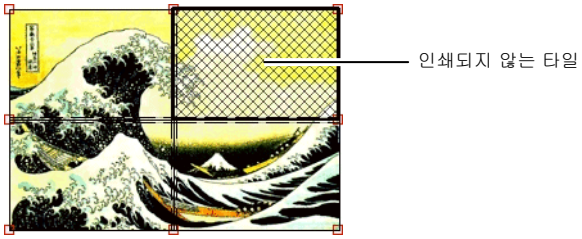
다른 타일을 추가하기 위해 판넬의 가장자리를 클릭하여 드래그하기

특정 타일을 출력하지 않는 방법

특정 타일을 작업의 나머지 부분과 함께 출력되는 것을 방지하려면,

- 미리 보기 창에서 타일을 두 번 클릭합니다.
- 미리 보기 창에서 타일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다.
- 타일 탭의 **선택한 타일** 부분에서 타일을 선택하고 **인쇄** 확인란을 선택 해제합니다.

인쇄되지 않는 타일은 그물코 패턴으로 표시됩니다.



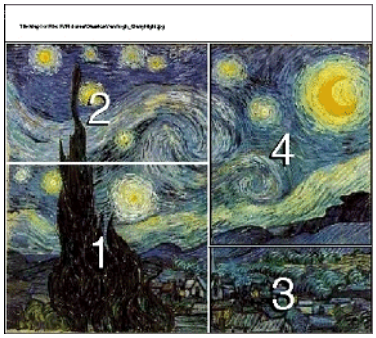
인쇄되지 않는 타일을 다시 인쇄가 가능하도록 설정하려면,

- 타일을 두 번 클릭하거나 마우스 오른쪽 단추로 클릭하여 다시 전환시킵니다.
- 타일 탭의 **선택한 타일** 부분에서 타일을 선택하고 **인쇄** 확인란을 선택합니다.

각 작업의 타일 하나는 항상 인쇄가 가능하도록 설정되어 있어야 합니다. 모든 타일을 인쇄되지 않도록 설정하려고 하면 타일 중 하나가 다시 인쇄가 가능하도록 설정됩니다.

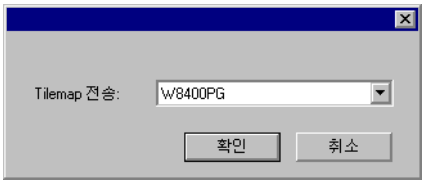
타일 맵 인쇄

본 소프트웨어는 작업을 타일들로 구분하는 방법을 보여주는 지도(맵)를 인쇄할 수 있습니다. 각 타일의 외곽선 안쪽에 타일 번호가 인쇄됩니다.



타일 맵을 인쇄하려면,

1. **타일** 탭에 있는 **타일 맵 인쇄** 단추를 클릭합니다.



2. 파일 맵 인쇄에 사용할 프린터를 선택합니다.

타일 맵을 데스크탑 프린터나 네트워크 프린터로 전송하려면, 먼저 이 프린터를 위한 설정을 생성한 다음 여기에서 이 설정을 선택해야 합니다.

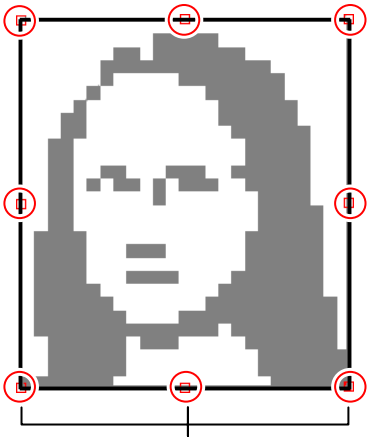
3. **확인**을 클릭합니다.

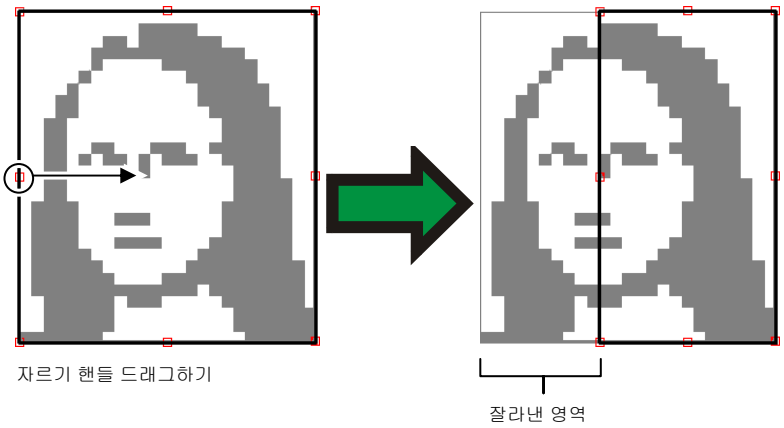
작업 자르기

작업의 일부분을 잘라 출력되지 않게 하려면,

4. 작업의 작업 등록 정보 대화 상자를 엽니다.
5. 작업의 타일링 미리 보기를 선택합니다.
6. 붉은 색 자르기 핸들을 드래그하여 작업의 원하지 않는 부분을 잘라냅니다.

작업의 잘라낸 영역은 출력되지 않습니다.





타일 탭의 **판넬 크기** 부분에 있는 , 및 필드를 사용해 판넬 크기를 줄여서 작업을 잘라내기 할 수도 있습니다.

모든 타일링 및 자르기 제거

모든 타일링 및 자르기를 제거하고 작업을 다시 하나로 만들려면 **재설정** 단추를 누르십시오.

작업이 용지보다 클 경우에도 용지에 맞게 타일링됩니다.

10. 색상 작업

본 소프트웨어는 다양한 색상 관리 기능을 제공하여 작업의 색상 출력을 세밀하게 조정할 수 있도록 해 줍니다.

컬러 프로파일러 사용

컬러 프로파일러 모듈 사용에 대한 자세한 내용은 컬러 프로파일러 섹션을 참조하십시오.

사용자 정의 스폿 컬러 맵핑 사용

사용자 정의 스폿 컬러 맵핑 기능을 사용하면 스폿 컬러를 특정 출력 장치에 해당하는 정확한 출력값에 맵핑할 수 있습니다. 맵핑한 색상은 항상 이 사용자 정의 스폿 컬러 맵핑 모듈에서 설정한 출력값을 사용하여 인쇄되고 다른 모든 색상 관리 설정은 무시합니다.

사용자 정의 색상을 맵핑하였지만 특정 작업에 해당 특정 색상 맵핑을 사용하지 않으려는 경우에는 모든 사용자 정의 색상 맵핑을 끄거나 이 특정 색상의 색상 맵핑을 삭제하는 두 가지 방법 중 하나를 선택하십시오.

각 사용자 정의 스폿 컬러 맵핑은 한 출력 장치의 단일 색상 모드에 적용됩니다. 동일 사용자 정의 색상을 여러 색상 모드에 맵핑하려면 각 색상 모드에 하나씩 여러 개의 사용자 정의 스폿 컬러 맵핑을 만들어야 합니다.

사용자 정의 스폿 컬러 맵핑은 EPS 나 Postscript 와 같은 벡터 형식의 작업에만 적용됩니다. 비트맵이나 JPEG 에는 영향을 주지 않습니다.

사용자 정의 스폿 컬러 맵핑은 색상 맵핑을 추가한 이후에 추가된 작업에만 영향을 미칩니다. 이미 대기열에 들어 있는 작업에는 영향을 주지 않습니다.

사용자 정의 스폿 컬러 맵핑 활성화

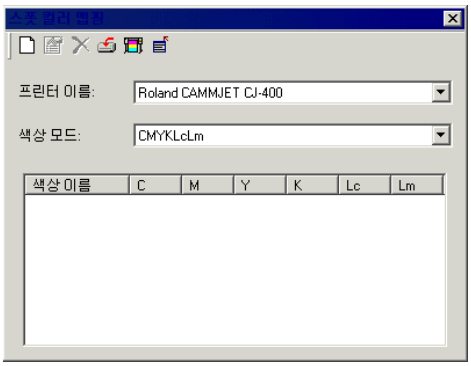
색상 맵핑을 사용하려면 작업 등록 정보 또는 기본 작업 등록 정보 대화 상자에서 색상 맵핑 사용을 선택하고 확인을 클릭합니다.

사용자 정의 스폿 컬러 맵핑 및 글로벌 색상 맵핑을 사용하여 동일한 색상이 정의된 경우, 사용자 정의 스폿 색상 맵핑 설정 값이 글로벌 색상 맵핑 설정 값보다 우선합니다. 동일한 색상으로 등록하려면 이름 및 색상 모드가 모두 동일해야 합니다.

사용자 정의 색상 맵핑을 사용하여 색상 맵핑하기

사용자 정의 스폿 컬러 맵핑을 사용하여 색상 맵핑

1. 설정 상황 메뉴에서 **기본 작업 등록 정보**를 선택합니다.
2. **색상 관리** 탭을 선택합니다.
3. **색상 맵핑** 버튼을 클릭합니다.



사용자 정의 스폿 컬러 맵핑 추가/수정

1. 사용자 정의 스폿 컬러 맵핑을 추가 또는 수정합니다.

   사용자 정의 스폿 컬러 맵핑을 *추가하려면*

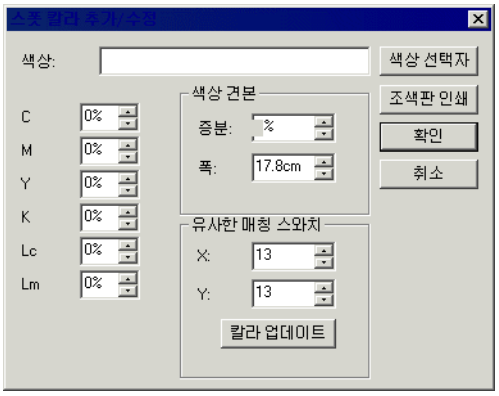
   i. **색상 모드** 목록에서 사용자 정의 색상을 맵핑할 색상 모드를 선택합니다.

   ii. 사용자 정의 색상 맵핑 도구 모음에 있는 **추가** 버튼을 클릭합니다.

   사용자 정의 스폿 컬러 맵핑을 *수정하려면*

   i. 수정할 사용자 정의 스폿 컬러 맵핑을 선택합니다.

   ii. 사용자 정의 색상 맵핑 도구 모음에 있는 **수정** 버튼을 클릭합니다.



2. **색상** 필드에서 색상의 이름을 입력하거나 편집합니다.
3. 선택한 색상 모드의 각 프로세스 색상의 값을 입력합니다.
4. **색상 선택자** 버튼을 클릭하여 원하는 색상에 가까운 시스템 색상을 선택합니다.
5. 색상 범위를 좁히는 데 사용할 방법을 선택합니다.

    - **색상 측정** 버튼을 클릭하여 색도계로 원하는 색상을 측정합니다.

        i. **측정 장치 설정**에서 측정 장치 유형 및 장치가 연결되는 포트를 선택합니다.

        ii. **보정**을 클릭하여 장치를 보정합니다.

        iii. **측정**을 클릭하여 색도계로 원하는 샘플 색상을 측정합니다.

        iv. **확인**을 클릭합니다.

    - **조색판 인쇄** 버튼을 클릭하여 원하는 색상에 가까운 견본을 포함하는 조색판을 인쇄합니다.

        i. 조색판 레이블에 사용할 글꼴 유형을 선택합니다.

        ii. 조색판에서 원하는 색상과 비슷한 색상의 좌표를 선택하여 **유사한 매칭 스와치** 필드에 입력합니다.

        iii. **컬러 업데이트**를 클릭하여 선택한 색상 모드에서 프로세스 색상의 값을 업데이트합니다.

6. **확인**을 클릭합니다.

사용자 정의 색상 맵핑 수정

사용자 정의 색상 맵핑을 수정하려면,

1. **프린터 이름** 목록에서 출력 장치를 선택합니다.
2. 색상 모드 목록에서 이 색상 맵핑과 관련된 색상 모드를 선택합니다.
3. 사용자 정의 색상 맵핑 도구 모음에 있는 '수정' 단추를 클릭합니다.
4. 색상 맵핑을 원하는 대로 조절합니다.
5. 종료하려면 **확인** 단추를 클릭합니다.

인쇄 작업에서 사용자 정의 색상 가져오기

본 소프트웨어는 Postscript 파일이나 캡슐화된 Postscript (Encapsulated PostScript) 파일에서 지정한 모든 사용자 정의 색상들을 가져올 수 있습니다.

파일로부터 사용자 정의 색상을 가져오려면,

1. 사용자 정의 색상 맵핑 도구 모음에 있는 가져오기 단추를 클릭합니다.
2. 가져올 색상이 있는 파일을 선택하고 **확인** 단추를 클릭합니다.

사용자 정의 색상 인쇄

선택한 색상 모드에서 지정한 모든 사용자 정의 색상들의 표를 인쇄하려면 사용자 정의 색상 맵핑 도구 모음에 있는 **사용자 정의 색상 인쇄** 단추를 클릭합니다.

사용자 정의 색상 맵핑 삭제

사용자 정의 색상을 삭제하려면,

1. 목록에서 사용자 정의 색상을 선택합니다.
2. **Delete** 키를 누르거나 도구 모음에 있는 삭제 단추를 클릭합니다.

글로벌 색상 맵핑(Global Color Mapping) 사용

이 글로벌 색상 맵핑 모듈에서는 장치에 상관 없는 색상 공간인 LAB 색상 공간을 사용하여 작업 내의 색상들을 맵핑할 수 있습니다.

LAB 색상 공간을 사용하기 때문에, 글로벌 색상 맵핑은 다음과 같은 이점이 있습니다.

- 분광계와 같은 측정 장치를 사용하여 색상 값을 정할 수 있습니다. 이 장치들은 색상을 LAB 으로 측정하기 때문입니다.

- LAB 은 장치에 구애 받지 않기 때문에, 각 장치 및 출력 용지 유형에 대해 별도로 각 색상을 측정할 필요가 없습니다. 일단 글로벌 색상 맵핑에서 색상을 맵핑을 마치면 모든 장치 및 용지에 사용할 수 있습니다.

그러나, 글로벌 색상 맵핑은 시간과 노력이 많이 들기는 하지만 조금 더 정확한 색상 값을 낼 수 있습니다.

글로벌 색상 맵핑은 이 색상 맵핑을 추가한 후에 추가한 작업에만 영향을 줍니다. 이미 대기열에 위치한 작업들에는 영향을 주지 않습니다.

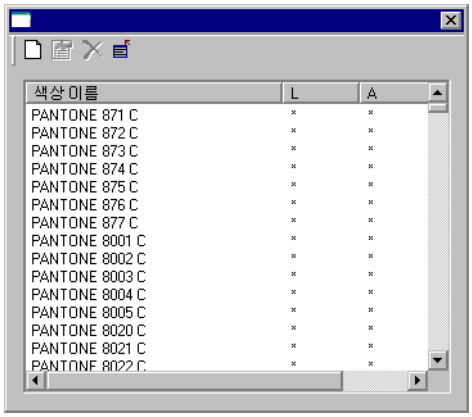
색상 맵핑을 사용하도록 설정하기

색상 맵핑을 사용하도록 설정하려면, 작업 등록 정보 또는 기본 작업 등록 정보 대화 상자의 색상 관리 탭에 있는 **색상 맵핑 사용** 상자에 확인 표시가 되어 있어야 합니다. 이 상자는 사용자 정의 색상 맵핑 및 글로벌 색상 맵핑을 모두 사용하도록 설정합니다.

사용자 정의 색상 맵핑 및 글로벌 색상 맵핑을 사용하여 동일한 색상이 정의된 경우, 사용자 정의 색상 맵핑 설정 값이 글로벌 색상 맵핑 설정 값보다 우선합니다. 동일한 색상으로 등록하려면, 이름 및 색상 모드가 모두 동일해야 합니다.

글로벌 색상 맵핑을 사용하여 색상 맵핑하기

글로벌 색상 맵핑 모듈을 사용하려면, **설정** 메뉴를 열어 **글로벌 색상 맵핑**을 선택하십시오.



색상 맵핑은 모든 팬톤 색상에 대하여 제공됩니다.

글로벌 색상 맵핑 추가/수정

1. 글로벌 색상 맵핑 도구 모음에서 **추가** 또는 **수정** 버튼을 클릭합니다.
2. **색상** 필드에서 색상의 이름을 입력하거나 편집합니다.
3. 해당 색상의 LAB 값을 입력합니다.
4. 측정 장치 설정에서 색도계(colorimeter) 및 장치가 연결되는 포트를 선택하고 **보정**을 클릭합니다.
5. **측정**을 클릭하여 색도계로 샘플 색상을 측정합니다.
6. 완료되면 **확인**을 클릭합니다.

글로벌 색상 맵핑 수정

글로벌 색상 맵핑을 수정하려면,

1. 글로벌 색상 맵핑 도구 모음에 있는 **수정** 단추를 클릭합니다.
2. 색상 맵핑을 원하는 대로 조절합니다.
3. 종료하려면 **확인** 단추를 클릭합니다.

글로벌 색상 맵핑 삭제

글로벌 색상 맵핑을 삭제하려면,

1. 목록에서 일반 색상을 선택합니다.
2. **Delete** 키를 누르거나 도구 모음에 있는 삭제 단추를 클릭합니다.

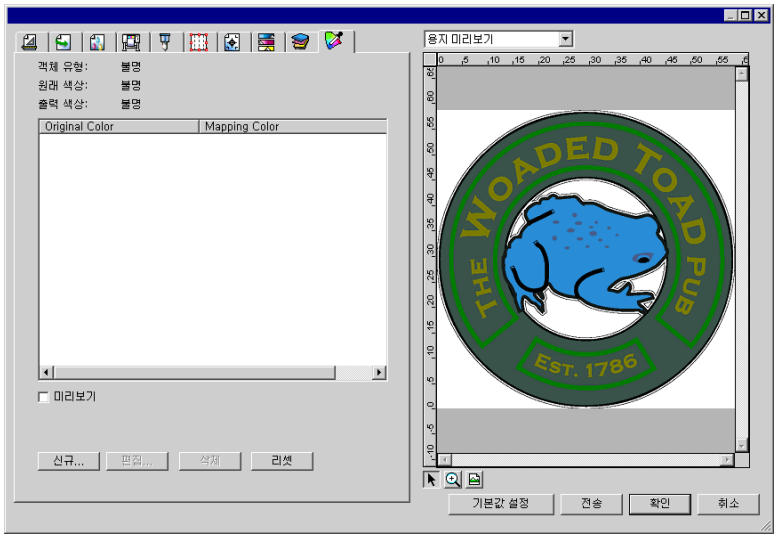
객체 색상 제어 사용

작업 등록 정보 대화 상자의 객체 색상 제어 탭을 사용하면 작업에 있는 색상을 색상 출력에 사용되는 장치별 프로세스 색상 값으로 맵핑할 수 있습니다.

1. 작업하려는 작업을 선택합니다.
2. **작업 등록 정보** 대화 상자를 엽니다.
3. **객체 색상 제어** 탭을 선택합니다.

DCS 파일에는 객체 색상 제어를 사용할 수 없습니다. DCS 파일에 대한 작업 등록 정보 대화 상자에는 객체 색상 제어 탭이 없습니다.

고급 색상 맵핑을 사용하여 색상 맵핑하기



고급 색상 맵핑 탭을 사용하여 작업의 미리 보기 이미지와 상호 작용함으로써 사용자의 작업에서 색상 작업을 할 수 있습니다.

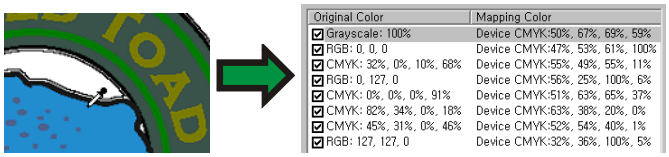
미리 보기 상자에 확인 표시가 되어 있는 경우, 사용자가 수행하는 모든 색상 맵핑 및 편집을 반영하도록 미리 보기 창이 업데이트됩니다.

색상 검사

사용자의 작업에 있는 객체 또는 영역에 현재 할당된 출력 색상 값을 보려면, 마우스를 이 객체 또는 영역 위로 가져가면 됩니다. 출력 색상 값은 고급 색상 맵핑 탭의 목록 위 영역에 표시됩니다.

색상 선택하기

색상 객체 또는 영역을 선택하려면, 미리 보기 창에서 이 객체 또는 영역을 클릭합니다. 목록에 색상이 나타납니다. 동일한 색상을 다시 클릭하면, 목록에 있는 색상이 강조 표시됩니다.



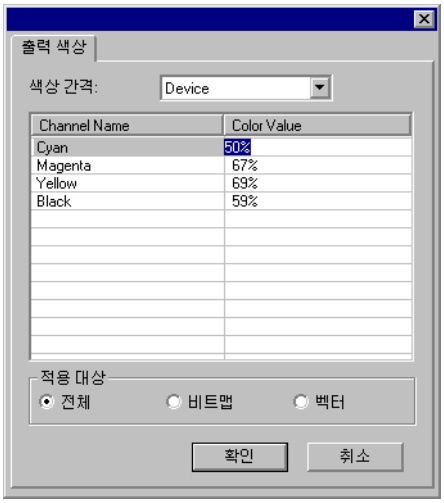
색상 맵핑을 사용 또는 사용하지 않도록 설정하기

색상 맵핑을 사용하도록 설정하려면, 옆에 있는 상자에 확인 표시를 합니다. 이 상자의 확인을 취소하면 맵핑을 사용하지 않도록 설정합니다.

색상 편집

색상 맵핑을 편집하려면

1. 미리보기 창에서 색상 객체 또는 영역을 선택합니다.
2. **원래 색상** 목록에서 색상을 선택합니다.
3. **편집** 버튼을 클릭합니다.



4. **색상 공간**을 사용할 색상 공간으로 설정합니다.
5. 색상에 대한 색상 값을 편집합니다.

> 색 상 값은 항상 색상에 대하여 100% 범위에 적용되도록 지정되어 있습니다. 색조가 지정된 경우 소프트웨어는 지정된 색상 값이 100% 범위에 적용되는 것으로 간주하며 이 색조에 대해 지정된 적용 범위 비율을 토대로 실제 출력 값을 계산합니다.

6. 샘플당 **허용값**의 크기를 설정합니다.
7. 색상 맵핑을 **비트맵** 객체, **벡터** 객체 또는 **모든** 객체에 적용할지 여부를 선택합니다.
8. **확인**을 클릭합니다.

새 색상 추가

원래 색상이 작업에 포함되어 있지 않아도 새 색상 맵핑을 목록에 추가할 수 있습니다. 예를 들면, 색상 맵핑을 다른 인쇄 작업에 사용하기 위해 미리 설정 파일로 저장하고자 할 때 유용할 수 있습니다.

예를 들어, 대부분의 사용자 작업에 스폿 컬러 **Company_Logo_Purple** 이 포함되어 있다는 것을 아는 경우, 현재 작업에 나타나지 않더라도 이 색상에 대한 색상 맵핑을 추가할 수 있습니다. 그런 다음, 모든 색상 맵핑을 미리 설정 파일에 저장하여 추후 작업에 빠르게 다시 적용할 수 있습니다.

1. **신규**를 클릭합니다.
2. **입력 색상** 탭에서 다음을 조정합니다.
   a. **색상 공간**을 새 색상의 색상 공간으로 설정합니다.
   b. 작업에 표시될 새 색상의 색상 값을 입력합니다.
3. **출력 색상** 탭에서 다음을 조정합니다.
   a. **색상 공간**을 출력 색상 지정에 사용할 색상 공간으로 설정합니다.
   b. 출력 색상에 대한 색상 값을 입력합니다.
4. 샘플당 **허용값**의 크기를 설정합니다.
5. 색상 맵핑을 **비트맵** 객체, **벡터** 객체 또는 **모든** 객체에 적용할지 여부를 선택합니다.
6. **확인**을 클릭합니다.

색상 값 다시 설정하기

색상 목록을 지우고 색상 맵핑을 원래 상태로 다시 설정하려면, **재설정**을 클릭합니다.

객체 색상 제어 설정을 미리 설정으로 저장

색상 맵핑을 포함하는 미리 설정을 만들 수 있습니다.

미리 설정에 저장된 설정이 작업 등록 정보에 설정된 이전 설정보다 우선합니다.

39. 작업 등록 정보 대화 상자 상단에 있는 **미리 설정** 그룹 상자에서 **다른 이름으로 저장** 버튼을 클릭합니다.
40. 미리 설정에 포함할 탭 설정을 선택하고 **확인**을 클릭합니다.

    대부분 **색상 관리**와 **프린터 옵션** 설정을 선택하여 미리 설정에 포함시킵니다.

41. 새 미리 설정의 이름을 입력합니다.
42. **확인**을 클릭합니다.

미리 설정으로부터 고급 색상 맵핑 설정 값 불러오기

미리 설정에 저장된 색상 맵핑을 불러오려면, 미리 설정을 적용하기만 하면 됩니다.

11. 윤곽 커팅 및 가상 복합 출력

이미지 인쇄 작업과 윤곽선 절단 기능을 함께 보유한 출력 장치의 종류는 다양합니다. 이러한 장치들을 *복합 장치*라고 부릅니다.

또한, 프린터에서 작업을 인쇄하고 인쇄된 출력물을 커팅기에 로드하여 절단 작업을 수행함으로써 같은 결과를 얻을 수 있습니다. 이를 *가상 복합 출력*이라고 부릅니다.

윤곽 커팅을 위한 작업 설정

복합 장치 또는 가상 복합 장치를 사용하여 윤곽을 커팅하려면 작업이 다음 변수를 충족해야 합니다.

그래픽 디자인 소프트웨어의 경우:

- 작업이 벡터 기반으로 작성되어 있어야 합니다.
- **CutContour** 라는 이름의 색 테두리를 윤곽에 할당해야 합니다.

AutoCAD 의 경우:

- 작업이 벡터 기반으로 작성되어 있어야 합니다.
- 윤곽 경로로 사용되는 모든 객체는 **CutContour** 라는 이름의 레이어에 있어야 합니다.

복합 장치 출력

윤곽 커팅을 사용하여 작업을 출력하려면

1. 윤곽 커팅을 위한 작업 설정의 설명에 따라 작업을 설정합니다.
2. 해당 작업을 복합 장치용 설정에 추가합니다.
3. 작업 등록 정보 대화 상자를 열고 **워크플로** 탭을 선택합니다.
4. **전송** 설정을 **인쇄 및 윤곽 커팅**으로 설정합니다.
5. **전송**을 클릭합니다.

    작업이 인쇄된 후 윤곽이 절단됩니다.

가상 복합 출력

프린터와 커팅기를 함께 사용하여 복합 프린터/커팅기와 같은 결과를 얻을 수 있습니다.

자동 정렬 기능이 있는 커팅기에서 가상 복합 출력

1. 윤곽 커팅을 위한 작업 설정의 설명에 따라 작업을 설정합니다.
2. 가상 복합의 첫 번째 부분으로 사용할 프린터의 설정에 작업을 추가합니다.
3. 작업 등록 정보 대화 상자를 열고 **워크플로** 탭을 선택합니다.
4. **커팅 작업 보내기** 확인란을 선택하고 가상 복합의 후반부로 사용할 커팅기를 선택합니다.

   > **워크플로** 탭에서 커팅기를 선택하면, 이 커팅기의 기본 돔보 마크가 작업에 자동으로 추가됩니다.

5. **전송**을 클릭합니다.

   > 작업을 립핑하고 인쇄하면, 작업의 절단된 부분이 커터 설정의 보류 대기열에 자동으로 나타납니다.

6. 프린터에서 출력 용지를 제거하여 커팅기에 로드합니다.
7. 주 화면의 도구 모음에서 **전송** 버튼을 클릭합니다.
8. 커팅기의 전면 패널에 있는 컨트롤을 사용하여 커팅 헤드를 첫 번째 자동 돔보 마크 위에(마크가 없는 경우 오른쪽 하단에) 정렬합니다.
9. **확인**을 클릭하여 윤곽을 커팅합니다.

수동으로 정렬된 커팅기에서 가상 복합 출력

가상 복합 출력 및 수동으로 정렬된 있는 커팅기를 사용하여 작업을 출력하려면,

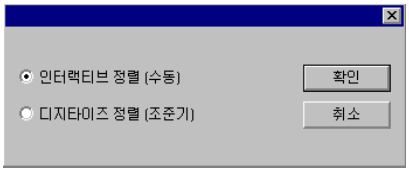
1. 위에서 설명한 대로 작업을 설정합니다.
2. 가상 복합의 일부로 사용할 프린터의 설정에 작업을 추가합니다.
3. 이 작업의 작업 등록 정보 대화 상자를 열고 **워크플로** 탭을 선택합니다.
4. 커팅 작업 보내기 확인란을 선택하고 가상 복합의 후반부로 사용할 커팅기를 커팅기를 선택합니다.

워크플로 탭에서 커팅기를 선택하면, 이 커팅기의 기본 돔보 마크가 작업에 자동으로 추가됩니다.

5. **확인**을 클릭하여 작업 등록 정보 대화 상자를 닫습니다.
6. 작업을 립핑하고 인쇄합니다.

   작업을 립핑하고 인쇄하면, 작업의 절단된 부분이 보류 대기열에 자동으로 나타납니다.

7. 프린터에서 출력 용지를 제거하여 커팅기에 로드합니다. 출력 용지가 일직선으로 되어 있는지 확인하고 돔보 마크를 커팅기의 원점에 정렬합니다.
8. 작업을 인쇄할 때와 마찬가지로 보류 대기열에 있는 절단 작업을 출력합니다.



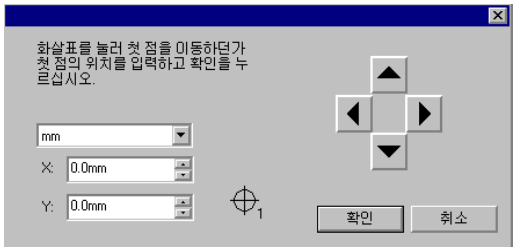
9. 커팅 헤드를 돔보 마크 위에 위치시키는 데 사용할 방법을 선택하고 **확인**을 클릭합니다.

   인터랙티브 정렬 소프트웨어 컨트롤을 사용하여 커팅 헤드를 돔보 마크 위에 정렬합니다.

   디지타이즈 정렬 커팅기 전면에 있는 컨트롤을 사용하여 커팅 헤드를 돔보 마크 위에 정렬합니다.

   직렬 또는 USB 와 같은 양방향 통신 프로토콜이 사용될 경우에만 이 옵션을 사용할 수 있습니다.

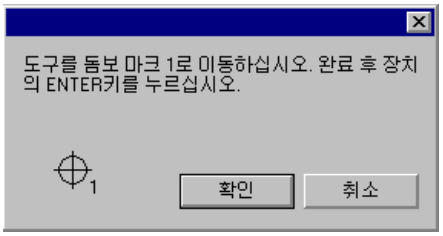
   a. **인터랙티브 정렬**을 사용하여 돔보 마크의 위치를 지정하려면,



   i. 화살표 단추를 사용하여 커팅기의 헤드를 돔보 마크 1 에 위치시키고 **확인**을 클릭합니다.

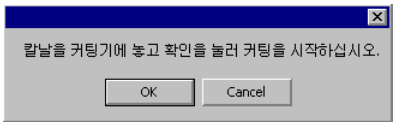
   ii. 모든 추가 돔보 마크에 이 과정을 반복합니다.

b. **디지타이즈 정렬**을 사용하여 돔보 마크의 위치를 지정하려면,



i. 커팅기의 전면 패널 컨트롤을 사용하여 커팅기의 헤드를 돔보 마크 1 에 위치시킵니다. 커팅기에 있는 **Enter** 를 누르고 **확인**을 클릭합니다.

ii. 모든 추가 돔보 마크에 이 과정을 반복합니다.



10. 커팅기에 칼날이 장착되어 있는지 확인하고, **확인**을 클릭하여 디자인의 윤곽선 부분을 절단합니다.

12. 클라이언트 어플리케이션에서 인쇄

이 섹션의 지침은 널리 사용되는 데스크탑 어플리케이션에서 최상의 출력물을 얻는 방법을 설명합니다.

클라이언트 어플리케이션에서 소프트웨어로 작업을 전송하려면

1. 소프트웨어를 엽니다.
2. 출력 장치 설정과 관련된 데스크탑 드라이버를 생성하지 않았다면 지금 생성합니다.

   a. 설정 상황 메뉴에서 **설정 등록 정보**를 선택합니다.

   b. **작업 워크플로** 탭에서 **데스크탑 드라이버 설치** 버튼을 클릭합니다.

3. 다른 컴퓨터에서 클라이언트 어플리케이션과 소프트웨어를 실행하려면

   a. 클라이언트에서 작업을 수신하도록 소프트웨어를 실행 중인 컴퓨터를 설정합니다. 자세한 사항은 파일 및 프린터 공유 설정을 참조하십시오.

   b. 사용자 컴퓨터에서 소프트웨어의 네트워크 프린터 대기열을 추가합니다. 자세한 사항은 Windows 클라이언트 설정 또는 Macintosh OS X 클라이언트 설정을 참조하십시오.

      매킨토시 컴퓨터에서 PhotoPRINT 를 실행 중이면 동일한 컴퓨터에서 실행 중인 어플리케이션에서만 PhotoPRINT 로 인쇄할 수 있습니다. 매킨토시에서는 원격 어플리케이션의 인쇄를 지원하지 않습니다.

4. 어플리케이션의 **인쇄** 명령을 선택합니다.
5. 인쇄 대화 상자의 사용 가능한 프린터 목록에서 소프트웨어의 인쇄 대기열을 선택합니다.
6. 작업을 인쇄합니다.

일반 어플리케이션 문제

글꼴 포함

Postscript 파일에 내장되지 않은 글꼴은 Postscript 파일이 다른 작업 스테이션으로 전송되거나 플랫폼 간에 옮겨질 경우 없어질 수 있습니다. Postscript 파일에 글꼴이 포함되어 있지 않으면, 이 파일을 사용하는 모든 스테이션에 글꼴을 설치해야 합니다. 글꼴이 설치되어 있지 않은 경우, 컴퓨터는 사용할 수 있는 다른 글꼴로 이 글꼴을 대체합니다. 어플리케이션이 Postscript 파일에 글꼴을 포함할 수 있는 옵션을 제공하는 경우, 모든 유형의 모든 글꼴을 포함하도록 선택해야 합니다.

Postscript 언어 레벨

서버 소프트웨어는 CPSI(구성이 가능한 Postscript 번역기)로 알려진 Adobe Postscript 번역기를 사용합니다. Postscript 파일에는 세 가지 레벨이 있습니다. Postscript 의 각 레벨은 프로그래밍 언어의 발전 및 새로운 기능의 추가를 나타냅니다. Postscript 레벨 3 이 최신 레벨입니다. Postscript 3 의 기능을 최대한 활용하려면, Postscript 레벨 3 을 지원하는 어플리케이션, Postscript 프린터 드라이버, 그리고 PPD 파일이 있어야 합니다.

용지 크기

용지 크기는 출력 파일의 크기 또는 치수입니다. 용지 크기는 정확한 Postscript 파일 생성을 위해 용지/이미지 크기와 항상 일치해야 합니다. 일치하지 않는 이미지 크기나 용지 크기는 Postscript 생성에서 가장 흔히 발생하는 문제 중 하나입니다. 출력할 때 특정 용지 크기를 선택해도 사용자의 작업이 원하는 출력 크기에 맞게 조정되는 것은 아닙니다. 용지 크기는 프레임처럼 이미지의 중앙에 놓인 경계 영역을 만듭니다. 페이지/이미지 크기가 선택된 용지 크기보다 클 경우, 용지 크기에 들어가지 않는 부분은 잘려집니다. 반대로, 페이지/이미지 크기가 선택된 용지 크기보다 작을 경우, 작업을 둘러싸는 경계선으로 흰색 공간을 포함하여 페이지가 용지 중앙 부분에 놓이게 됩니다. 일반적으로 출력 장치의 폭에 맞는 용지 크기를 선택하지만, 8.5" x 11"의 크기로 만들어진 페이지/용지 크기로 PostScript 파일을 생성합니다. 이 결과 이미지가 조그만 영역에 인쇄되어 낭비된 공간이 많이 생깁니다. 데스크탑 어플리케이션에서 사용자 정의 용지/이미지 크기를 작성하여 출력 장지의 용지 크기와 정확하게 일치시켜야 합니다.

스크리닝

스크리닝은 출력을 위한 스크리닝 각도, 라인 스크린 및 점 모양을 정의합니다. 일반적으로 데스크탑 어플리케이션의 기본 스크리닝을 출력 파일에 적용합니다. 가능하면 프린터의 기본 스크린을 사용합니다. 출력에 프린터의 기본 스크린을 사용하려면, **인쇄 등록 정보** 대화

상자에서 이 옵션을 선택해야 합니다.

해상도

이 설정은 프린터가 출력할 해상도입니다. 해상도 설정은 인쇄 등록 정보 대화 상자에 있습니다.

일반적인 워크플로 안내

최상의 출력물을 얻으려면, 우선 작업 계획을 세심하게 세우고 일관된 워크플로를 사용해야 합니다. 작업을 저장하거나 Postscript 파일을 정확히 만들기 위해서 정확한 파일 포맷을 선택하는 것이 중요합니다. 널리 사용되는 데스크탑 어플리케이션에서 최상의 출력물을 얻는 방법을 설명하는 본 단락의 안내를 따르십시오.

Adobe Illustrator

Adobe Illustrator(Macintosh)

컬러 인쇄

Macintosh OS X 에서의 컬러 인쇄

1. Adobe Illustrator 를 로드합니다.
2. **파일** 메뉴에서 **문서 설정**을 선택합니다.
   a. 풀다운 메뉴에서 **아트보드**를 선택합니다.
      i. **크기** 필드에서 표준 용지 크기를 선택합니다.
      ii. 사용자 정의 용지 크기를 사용하려면
         (1) **크기** 필드에서 **사용자 정의**를 선택합니다.
         (2) 원하는 **단위**를 선택합니다.
         (3) 사용자 정의 용지 크기에 대한 **폭**과 **길이**를 입력합니다.

            이미지가 잘리지 않도록 용지의 정확한 크기를 입력하십시오.

      iii. **확인**을 클릭합니다.
   b. **확인**을 클릭합니다.
3. **파일** 메뉴에서 **인쇄**를 선택합니다.

   Illustrator CS 또는 CS2 를 사용하는 경우 인쇄 대화 상자의 프린터 버튼을 클릭하여 프린터 기능에 액세스하십시오.

   a. **프린터**를 원하는 출력 장치에 해당하는 네트워크 인쇄 대기열로 설정합니다.
   b. 화면 왼쪽에 있는 목록에서 **일반**을 선택합니다.
      i. **복사본 수**를 인쇄하고자 하는 부수로 설정합니다.
   c. **프린터** 버튼을 클릭합니다.
      i. **프린터 기능** 팝업 메뉴를 선택합니다.
         (1) 색상 설정을 적용하려면 출력 프로파일 또는 미리 설정을 선택합니다.
         (2) 인쇄하지 않고 파일 립핑을 자동으로 시작하려면 **스풀링 후**를 **립핑**으로 설정합니다.
         (3) 자동으로 파일을 인쇄하려면 **스풀링 후**를 **인쇄**로 설정합니다.

(4) 파일 인쇄 전 인쇄 모드와 프로파일 설정을 확인하려면 **스풀링 후**를 **보류**로 설정합니다.

ii. **인쇄**를 눌러 인쇄 대화 상자로 돌아갑니다.

d. **인쇄**를 클릭하여 인쇄를 시작합니다.

스폿 컬러 인쇄 및 윤곽 커팅

Macintosh OS X 에서 윤곽 커팅

윤곽 커팅을 지정하려면

1. Adobe Illustrator 에서 견본 팔레트 및 색상 팔레트를 표시합니다.
   a. **창** 메뉴에서 **견본** 및/또는 **색상**을 선택합니다. 두 옵션 중에 하나만 선택하면 두 개가 모두 표시됩니다.
2. 새로운 ContourCut 견본을 만듭니다.
   a. 견본 팔레트에서 오른쪽 상단 모서리 부분의 화살표를 클릭하고 **새 견본**을 선택합니다.
   b. 새 견본 대화 상자에서 **CutContour** 를 **견본 이름**으로 입력합니다. 철자와 대/소문자가 정확히 일치해야 합니다. 색 테두리는 윤곽 커팅 경로로 인식되지 않습니다.
   c. **색상 유형**을 **스폿 컬러**로 설정합니다.
   d. **색상 모드**를 원하는 색상 모드로 설정하고 윤곽 커팅 경로를 나타내는 색상을 선택합니다.
   e. **확인**을 클릭합니다.

Adobe Illustrator(Windows)

컬러 인쇄

1. Adobe Illustrator 의 **파일** 메뉴에서 **문서 설정**을 선택합니다.
   a. 풀다운 메뉴에서 **아트보드**를 선택합니다.
      i. **크기** 필드에서 표준 용지 크기를 선택합니다.
      ii. 사용자 정의 용지 크기를 사용하려면
         (1) **크기** 필드에서 **사용자 정의**를 선택합니다.
         (2) 원하는 **단위**를 선택합니다.
         (3) 사용자 정의 용지 크기에 대한 **폭**과 **길이**를 입력합니다.

> 이미지가 잘리지 않도록 용지의 정확한 크기를 입력하십시오.

(4) **확인**을 클릭합니다.

2. **파일** 메뉴에서 **인쇄**를 선택합니다.
   a. **이름**을 원하는 출력 장치에 해당하는 네트워크 인쇄 대기열로 설정합니다.
   b. **복사본 수**를 인쇄하고자 하는 부수로 설정합니다.
   c. **등록 정보** 버튼을 클릭합니다.
   d. 레이아웃 탭을 선택하고 **고급** 버튼을 클릭합니다.
      i. **고급 옵션**에서:
         (1) 자동으로 파일을 인쇄하려면 **스풀링 후**를 **인쇄**로 설정합니다.
         (2) 파일 인쇄 전 인쇄 모드와 프로파일 설정을 확인하려면 **스풀링 후**를 **보류**로 설정합니다.
         (3) 인쇄하지 않고 파일 립핑을 자동으로 시작하려면 **스풀링 후**를 **립핑**으로 설정합니다.
         (4) **확인**을 클릭합니다.
      ii. **확인**을 클릭합니다.
      iii. **확인**을 클릭하여 인쇄를 시작합니다.

윤곽 커팅

1. Adobe Illustrator 에서 견본 팔레트 및 색상 팔레트를 표시합니다.
   a. **창** 메뉴에서 **견본** 및/또는 **색상**을 선택합니다. 두 옵션 중에 하나만 선택하면 두 개가 모두 표시됩니다.
2. 새로운 ContourCut 견본을 만듭니다.
   a. 견본 팔레트에서 오른쪽 상단 모서리 부분의 화살표를 클릭하고 **새 견본**을 선택합니다.
   b. 새 견본 대화 상자에서 **CutContour** 를 **견본 이름**으로 입력합니다. 철자와 대/소문자가 정확히 일치해야 합니다. 색 테두리는 윤곽 커팅 경로로 인식되지 않습니다.
   c. **색상 유형**을 **스폿 컬러**로 설정합니다.
   d. **색상 모드**를 원하는 색상 모드로 설정하고 윤곽 커팅 경로를 나타내는 데 사용되는 색상을 선택합니다.
   e. **확인**을 클릭합니다.

CorelDRAW

컬러 인쇄

1. CorelDRAW 의 **파일** 메뉴에서 **인쇄 설정**을 선택합니다.

a. **이름** 필드에서 프린터를 선택합니다.

b. **등록 정보** 단추를 클릭합니다.

i. **용지** 필드에서 용지 크기를 고르거나 사용자 정의 페이지 크기에는 **사용자 정의 페이지**를 선택합니다.

선택한 운영 체제와 드라이버에 따라, 페이지 크기를 선택하기 위해 **고급** 단추를 클릭할 필요가 있을 수 있습니다.

ii. 사용자 정의 용지 크기를 사용하려면,

(1) **크기** 필드에서 **PostScript 사용자 정의 페이지 크기**를 선택합니다.

(2) 원하는 **단위**를 선택합니다.

(3) 사용자 정의 용지 크기에 대한 **너비**와 **높이**를 입력합니다.

(4) **확인**을 클릭하여 고급 옵션 대화 상자를 종료합니다.

iii. **확인**을 클릭하여 작업 등록 정보 대화 상자를 종료합니다.

c. **확인**을 클릭하여 인쇄 설정 대화 상자를 종료합니다.

2. **파일** 메뉴에서 **인쇄**를 선택합니다.

a. **이름**을 원하는 출력 장치에 맞는 네트워크 인쇄 대기열로 설정합니다.

b. **일반** 탭에서,

i. **인쇄 페이지**를 인쇄를 원하는 페이지 범위로 설정합니다.

ii. **인쇄 매수**를 인쇄를 원하는 사본의 수로 설정합니다.

c. **PostScript** 탭에서,

i. **PostScript3** 호환을 선택합니다.

d. **기타** 탭에서,

i. 다음 중 한 가지 방법으로 비트맵 출력을 CMYK 로 설정합니다.

- **RGB 로 비트맵 출력**의 선택을 취소합니다.
- **컬러 비트맵 출력 형식:**을 **CMYK** 로 설정합니다.

운영 체제와 드라이버 버전에 따라, 이 설정이 다른 탭에 있을 수 있습니다.

ii. **색상 프로파일 사용**의 선택이 취소되어 있는지 확인합니다.

- 운영 체제와 드라이버 버전에 따라, 이 설정의 이름이 **ICC 프로파일 적용**일 수 있습니다.

3. **인쇄** 단추를 클릭합니다.

스폿 컬러 인쇄 및 윤곽 커팅

디자인 요소 출력에 사용될 스폿 컬러를 지정하거나, 윤곽 커팅을 지정하려면,

1. CorelDRAW 의 **도구** 메뉴에서 **팔레트 편집기**를 선택합니다.
   a. 스폿 컬러 정의를 추가합니다.
      i. 대화 상자 상단의 팔레트 풀다운 목록에서 **사용자 정의 잉크** (CorelDRAW 10 및 11 의 경우 **사용자 정의 스폿 컬러**)를 선택합니다.
      ii. **색상 추가**를 클릭합니다.
      iii. **모델** 탭을 선택하고, 해당 색상의 스크린 표현 색상을 고릅니다.
         - 지금 색상의 이름을 입력할 필요는 없습니다.
      iv. **팔레트에 추가**를 클릭합니다.
      v. 추가하고 싶은 추가 색상에 이 과정을 반복합니다.
      vi. **닫기** 단추를 클릭합니다.
   b. 스폿 컬러를 편집합니다.
      i. 팔레트 편집기 대화 상자에 추가한 색상을 선택합니다.
         - **Ink (1)**과 같이 기본 이름이 주어질 것입니다.
      ii. **선택한 팔레트 색상**에 있는 이름 **필드**의 색상 이름을 변경합니다.
         - 이름은 스폿 컬러 리스트와 정확히 일치되어야 합니다. 윤곽 커팅 경로에는 **CutContour** 란 색상 이름을 사용합니다.
   c. **확인**을 클릭합니다.
2. 이 색상을 객체에 지정하려면,
   a. 객체를 선택합니다.
   b. 주 도구 모음에서 **색 채우기** 또는 **아웃라인**을 선택합니다.
   c. **사용자 정의 팔레트** 탭을 선택합니다.
   d. 방금 작성한 스폿 컬러 중 하나를 선택합니다.

e. 대화 상자 아래에 있는 **색조** 슬라이더를 사용하여 색조 비율을 선택합니다. **100%**는 스폿 컬러를 전체 범위에 인쇄합니다.

f. **확인**을 클릭합니다.

윤곽 커팅을 정의하려면, **CutContour** 색상이 객체의 채우기 색상이 아닌 아웃라인 색상으로 설정되어야 합니다.

3. 일반적으로 수행하던 방법대로 인쇄할 작업을 보냅니다. 서버 소프트웨어는 특별한 색상 이름을 이해할 것이고, 스폿 컬러 또는 윤곽 커팅 경로와 같이 인쇄할 수 있습니다.

Macromedia Freehand

Macromedia FreeHand(Macintosh)

스폿 컬러 인쇄 및 윤곽 커팅

디자인 요소 출력에 사용될 스폿 컬러를 지정하거나, 윤곽 커팅을 지정하려면,

1. Macromedia FreeHand 에서 색상 혼합 도구 및 견본 패널을 표시합니다.

   a. **창** 메뉴에서 **패널**을 선택하고 **색상 혼합 도구**를 선택합니다.

   b. **창** 메뉴에서 **패널**을 선택하고 **견본**을 선택합니다.

2. 색상 혼합 도구 패널에서,

   a. 색상의 화면 표현에 사용할 색상 값을 선택합니다. **CMYK**, **RGB** 또는 **HLS** 모델을 사용하거나 Apple 색상 선택자를 사용할 수 있습니다.

   b. **조색판에 추가** 단추를 클릭합니다.

      i. 스폿 컬러에 대한 이름을 입력합니다.

         이름은 스폿 컬러 리스트와 정확히 일치되어야 합니다. 윤곽 커팅 경로에는 **CutContour** 란 색상 이름을 사용합니다.

      ii. **스폿** 옵션을 선택합니다.

      iii. **추가**를 클릭합니다.

   c. 스폿 컬러의 색조를 포함하는 추가 견본을 만들려면,

      i. **색조** 탭을 선택합니다.

      ii. 색조 비율을 선택합니다. **100%**는 스폿 컬러를 전체 범위에 인쇄합니다.

      iii. **조색판에 추가** 단추를 클릭합니다.

- 새 견본이 스폿 컬러 견본으로 자동으로 만들어지며 **10% 청색**과 같이 색조 비율 및 원래 스폿 컬러 이름을 토대로 이름이 주어집니다.

d. 추가하고 싶은 추가 색상에 이 과정을 반복합니다.

3. 이 색상을 객체에 지정하려면,

   a. 객체를 선택합니다.

   b. 객체 검사기의 **색 채우기** 탭을 선택합니다.

   c. **기본**을 선택하고 메뉴에서 추가한 색상을 선택합니다.

4. 일반적으로 수행하던 방법대로 인쇄할 작업을 보냅니다. 서버 소프트웨어는 특별한 색상 이름을 이해할 것이고, 스폿 컬러 또는 윤곽 커팅 경로와 같이 인쇄할 수 있습니다.

Macromedia FreeHand(Windows)

스폿 컬러 인쇄 및 윤곽 커팅

디자인 요소 출력에 사용될 스폿 컬러를 지정하거나, 윤곽 커팅을 지정하려면,

1. Macromedia FreeHand 에서 **창>패널>색상 혼합 도구**를 선택합니다.

   a. 그 색상의 스크린 표현 색상을 고릅니다.

   b. **색조** 단추를 클릭하고 색조 비율을 지정합니다. **100%**는 스폿 컬러를 전체 범위에 인쇄합니다.

   c. **색상 목록에 추가** 단추를 클릭합니다.

      i. 스폿 컬러에 대한 이름을 입력합니다.

         - 이름은 스폿 컬러 리스트와 정확히 일치되어야 합니다. 윤곽 커팅 경로에는 **CutContour** 란 색상 이름을 사용합니다.

      ii. **스폿** 옵션을 선택합니다.

      iii. **추가**를 클릭합니다.

   d. 추가하고 싶은 추가 색상에 이 과정을 반복합니다.

2. 이 색상을 객체에 지정하려면,

   a. 객체를 선택합니다.

   b. 객체 검사기의 **색 채우기** 탭을 선택합니다.

   c. **기본**을 선택하고 메뉴에서 추가한 색상을 선택합니다.

3. 일반적으로 수행하던 방법대로 인쇄할 작업을 보냅니다. 서버 소프트웨어는 특별한 색상 이름을 이해할 것이고, 스폿 컬러 또는 윤곽 커팅 경로와 같이 인쇄할 수 있습니다.

Adobe PageMaker

Adobe PageMaker(Macintosh)

OS 9 에서 Adobe PageMaker 를 시작하기 전에 프린터의 PPD 파일을 **System Folder/Extensions/Printer Descriptions** 폴더로 복사합니다 PPD 파일은 설치 CD 의 'PPD' 폴더에 있습니다.

컬러 인쇄

1. **Apple** 메뉴로 이동하여 **선택자**를 선택합니다. **Adobe PS** 를 선택하고 사용자의 프린터가 선택되었는지 확인합니다.
2. PageMaker 의 **파일** 메뉴에서 **문서 설정**을 선택합니다.
   a. **페이지** 필드에서 용지 크기를 선택합니다. 용지 크기는 사용자의 작업 크기와 일치해야 합니다.
   b. 사용자 정의 용지 크기를 입력하려면,
      i. **페이지**를 **사용자 정의**로 설정합니다.
      ii. 높이 및 너비 필드에 사용자 정의 크기를 입력합니다.
   c. **대상 출력 해상도**에는 프린터 해상도를 선택합니다. 사용할 수 없는 경우, 다음으로 높은 값을 선택합니다.
   d. **확인**을 클릭합니다.
3. **파일** 메뉴에서 **환경 설정**을 선택하고 **일반**을 선택합니다.
   a. **CMS 설정** 단추를 클릭합니다.
      i. **색상 관리**를 **끄기**로 설정합니다.
      ii. **확인**을 눌러 환경 설정 대화 상자로 돌아갑니다.
   b. **확인**을 클릭합니다.
4. **파일** 메뉴에서 **인쇄**를 선택합니다.
   a. **문서** 단추를 클릭합니다.
      i. **PPD** 를 사용자 프린터의 PPD 로 설정합니다.
   b. **용지** 단추를 클릭합니다.
      i. **크기**를 사용자의 용지 크기로 설정합니다.
   c. **옵션** 단추를 클릭합니다.

i. **이미지 데이터 보내기**를 **일반**으로 설정합니다.

ii. **데이터 인코딩**을 **바이너리 이미지 데이터 보내기**로 설정합니다.

iii. **글꼴 다운로드**를 **PostScript 와 TrueType** 으로 설정합니다.

d. **색상** 단추를 클릭합니다.

i. **합성** 옵션을 선택합니다.

ii. **합성** 아래의 **색상** 옵션을 선택합니다.

iii. **최적화된 화면**을 **기본값**으로 설정합니다.

e. **기능** 단추를 클릭합니다. 다른 프린터별 설정을 선택합니다.

f. **인쇄** 단추를 클릭합니다.

스폿 컬러 인쇄 및 윤곽 커팅

디자인 요소 출력에 사용될 스폿 컬러를 지정하거나, 윤곽 커팅을 지정하려면,

1. PageMaker 의 **유틸리티** 메뉴에서 **색상 정의**를 선택합니다.

a. **새로 만들기** 단추를 클릭합니다.

i. 176 페이지의 스폿 컬러 목록에 있는 항목과 일치하는 **이름**을 입력합니다. 올바로 작동하기 위해서는 이름이 정확히 일치해야 합니다. 윤곽 커팅 경로에는 **CutContour**란 이름을 사용합니다.

ii. **유형**을 **스폿**으로 설정합니다.

iii. 사용할 색상 모델을 선택한 다음, 스폿 컬러를 화면에 표현할 때 사용할 색상 값을 선택합니다.

b. 추가하고 싶은 추가 색상에 이 과정을 반복합니다.

2. 이 색상을 객체에 지정하려면,

a. 객체를 선택합니다.

b. **요소** 메뉴에서 **색 채우기 및 테두리**를 선택합니다.

i. 객체를 색으로 채우려면,

(1) **색 채우기**를 **단색**으로 설정하거나 원하는 패턴을 선택합니다.

(2) **색상**을 사용자가 만든 스폿 컬러로 설정합니다.

(3) **색조** 비율을 설정합니다. **100%**는 스폿 컬러를 전체 범위에 인쇄합니다.

ii. 색상을 객체의 외곽선에 적용하려면,

(1) **테두리**를 원하는 외곽선 두께로 설정합니다.

(2) **색상**을 사용자가 만든 스폿 컬러로 설정합니다.

(3) **색조** 비율을 설정합니다. **100%**는 스폿 컬러를 전체 범위에 인쇄합니다.

iii. **확인**을 클릭합니다.

3. 일반적으로 수행하던 방법대로 인쇄할 작업을 보냅니다. 서버 소프트웨어는 특별한 색상 이름을 이해할 것이고, 스폿 컬러 또는 윤곽 커팅 경로와 같이 인쇄할 수 있습니다.

Adobe PageMaker(Windows)

Adobe PageMaker 를 시작하기 전, 프린터의 PPD 파일을 PM65\RSRC\USENGLISH\PPD4 디렉토리로 복사합니다. PPD 파일은 설치 CD 의 'PPD' 폴더에 있습니다.

컬러 인쇄

1. PageMaker 의 **파일** 메뉴에서 **문서 설정**을 선택합니다.
   a. **페이지 크기**를 사용자의 용지 크기로 설정합니다.
   b. 사용자 정의 페이지 크기에는,
      i. **페이지 크기**를 **사용자 정의**로 설정합니다.
      ii. 높이 및 너비 필드에 사용자 정의 크기를 입력합니다.
   c. **대상 출력 해상도**를 사용자 프린터의 해상도로 설정합니다. 해상도를 사용할 수 없는 경우, 다음으로 높은 값을 선택합니다.
   d. **프린터에 작성**을 사용자의 출력 장치에 대한 네트워크 인쇄 대기열로 설정합니다.
   e. **확인**을 클릭합니다.
2. **파일** 메뉴에서 **환경 설정**을 선택하고 **일반**을 선택합니다.
   a. **CMS 설정** 단추를 클릭합니다.
      i. **색상 관리**를 **끄기**로 설정합니다.
      ii. **확인**을 눌러 환경 설정 대화 상자로 돌아갑니다.
   b. **확인**을 클릭합니다.
3. **파일** 메뉴에서 **인쇄**를 선택합니다.
   a. **문서** 단추를 클릭합니다.

i. **프린터**를 사용자의 출력 장치에 대한 네트워크 인쇄 대기열로 설정합니다.

ii. **PPD** 를 사용자 출력 장치의 PPD 로 설정합니다.

b. **용지** 단추를 클릭합니다.

i. **크기**를 사용자의 용지 크기로 설정합니다.

ii. 사용자 정의 용지 크기에는,

(1) **크기**를 **사용자 정의**로 설정합니다.

(2) 새로운 사용자 정의 용지 크기 대화 상자에서 사용자 정의 용지 크기의 폭과 높이를 입력합니다. 용지 크기는 사용자의 작업 크기와 일치해야 합니다.

(3) 확인을 눌러 인쇄 대화 상자로 돌아갑니다.

c. **옵션** 단추를 클릭합니다.

i. **이미지 데이터 보내기**를 **일반**으로 설정합니다.

ii. **글꼴 다운로드**를 **PostScript 와 TrueType** 으로 설정합니다.

d. **색상** 단추를 클릭합니다.

i. **합성** 옵션을 선택합니다.

ii. **합성** 아래의 **색상** 옵션을 선택합니다.

iii. **최적화된 화면**을 **기본값**으로 설정합니다.

e. **기능** 단추를 클릭합니다. 다른 프린터별 설정을 선택합니다.

f. **인쇄**를 클릭합니다.

스폿 컬러 인쇄 및 윤곽 커팅

디자인 요소 출력에 사용될 스폿 컬러를 지정하거나, 윤곽 커팅을 지정하려면,

1. PageMaker 의 **유틸리티** 메뉴에서 **색상 정의**를 선택합니다.

a. **새로 만들기** 단추를 클릭합니다.

i. 176 페이지의 스폿 컬러 목록에 있는 항목과 일치하는 **이름**을 입력합니다. 올바로 작동하기 위해서는 이름이 정확히 일치해야 합니다. 윤곽 커팅 경로에는 **CutContour**란 이름을 사용합니다.

ii. **유형**을 **스폿**으로 설정합니다.

iii. 사용할 색상 모델을 선택한 다음, 스폿 컬러를 화면에 표현할 때 사용할 색상 값을 선택합니다.

iv. **확인**을 눌러 색상 정의 대화 상자로 돌아갑니다.

b. 추가하고 싶은 추가 색상에 이 과정을 반복합니다.

c. **확인**을 클릭합니다.

2. 이 색상을 객체에 지정하려면,

a. 객체를 선택합니다.

b. **요소** 메뉴에서 **색 채우기 및 테두리**를 선택합니다.

i. 객체를 색으로 채우려면,

(1) **색 채우기**를 **단색**으로 설정하거나 원하는 패턴을 선택합니다.

(2) **색상**을 사용자가 만든 스폿 컬러로 설정합니다.

(3) **색조** 비율을 설정합니다. **100%**는 스폿 컬러를 전체 범위에 인쇄합니다.

ii. 색상을 객체의 외곽선에 적용하려면,

(1) **테두리**를 원하는 외곽선 두께로 설정합니다.

(2) **색상**을 사용자가 만든 스폿 컬러로 설정합니다.

(3) **색조** 비율을 설정합니다. **100%**는 스폿 컬러를 전체 범위에 인쇄합니다.

iii. **확인**을 클릭합니다.

3. 일반적으로 수행하던 방법대로 인쇄할 작업을 보냅니다. 서버 소프트웨어는 특별한 색상 이름을 이해할 것이고, 스폿 컬러 또는 윤곽 커팅 경로와 같이 인쇄할 수 있습니다.

Adobe Photoshop

Adobe Photoshop(Macintosh) 6 이하

컬러 인쇄

1. **Apple** 메뉴로 이동하여 **선택자**를 선택합니다. **Adobe PS** 를 선택하고 사용자의 프린터가 선택되었는지 확인합니다.

2. Photoshop 의 **파일** 메뉴에서 **페이지 설정**을 선택합니다.

a. 팝업 메뉴에서 **페이지 속성**을 선택합니다.

i. **용지**를 사용자의 페이지 크기로 설정합니다.

ii. 사용자 정의 페이지 크기에는,

(1) **용지**를 **사용자 정의**로 설정합니다.

(2) 팝업 메뉴에서 **사용자 정의 용지 기본**을 선택합니다.

(3) **사용자 정의 페이지 이름** 필드에 페이지 크기에 대한 이름을 입력합니다.

(4) 사용하려고 하는 단위를 선택합니다.

(5) 사용자 정의 페이지의 **너비**와 **높이**를 지정합니다.

(6) **추가** 단추를 클릭합니다.

(7) 팝업 메뉴에서 **페이지 속성**을 선택합니다.

(8) **용지** 필드에서 정의된 사용자 정의 용지를 선택합니다.

b. 팝업 메뉴에서 **Adobe Photoshop** 을 선택합니다.

i. **스크린** 단추를 클릭합니다.

(1) **프린터의 기본 화면 사용**에 확인 표시를 합니다.

(2) **확인**을 눌러 페이지 설정 대화 상자로 돌아갑니다.

c. **확인**을 클릭합니다.

3. **파일** 메뉴에서 **인쇄**를 선택합니다.

a. 팝업 메뉴에서 **일반**을 선택합니다.

i. **프린터**를 사용자의 출력 장치에 대한 네트워크 인쇄 대기열로 설정합니다.

ii. 인쇄하려고 하는 페이지 범위와 매수를 선택합니다.

b. 팝업 메뉴에서 **Adobe Photoshop** 을 선택합니다.

i. **인코딩**을 **바이너리**로 설정합니다.

ii. 파일이 RGB 파일이면, **공간**을 **RGB** 로 설정합니다.

iii. **PostScript »ö»ó °ü¸®**에 확인 표시가 되어 있지 않은지 확인하십시오.

c. 팝업 메뉴에서 **프린터별 옵션**을 선택합니다.

i. 파일이 자동으로 인쇄되도록 하려면 **스풀링 후**를 **전송**으로 설정합니다.

ii. 파일 인쇄 전 인쇄 모드와 프로파일 설정을 확인하려면, **스풀링 후**를 **보류**로 설정합니다.

iii. 출력 파일을 인쇄 후 서버의 대기열에 보관하려면, **출력 후**를 **보류**로 설정합니다.

d. **인쇄**를 클릭하여 인쇄를 시작합니다.

Adobe Photoshop(Macintosh) 7.0

컬러 인쇄

1. **Apple** 메뉴로 이동하여 **선택자**를 선택합니다. **Adobe PS** 를 선택하고 사용자의 프린터가 선택되었는지 확인합니다.
2. Photoshop 의 **파일** 메뉴에서 **페이지 설정**을 선택합니다.
    a. 팝업 메뉴에서 **페이지 속성**을 선택합니다.
        i. **용지**를 사용자의 페이지 크기로 설정합니다.
        ii. 사용자 정의 페이지 크기에는,
            (1) **용지**를 **사용자 정의**로 설정합니다.
            (2) 팝업 메뉴에서 **사용자 정의 용지 기본**을 선택합니다.
            (3) **사용자 정의 페이지 이름** 필드에 페이지 크기에 대한 이름을 입력합니다.
            (4) 사용하려고 하는 단위를 선택합니다.
            (5) 사용자 정의 페이지의 **너비**와 **높이**를 지정합니다.
            (6) **추가** 단추를 클릭합니다.
            (7) 팝업 메뉴에서 **페이지 속성**을 선택합니다.
            (8) **용지** 필드에서 정의된 사용자 정의 용지를 선택합니다.
    b. **확인**을 클릭합니다.
3. **파일** 메뉴에서 **인쇄**를 선택합니다.
    a. 팝업 메뉴에서 **일반**을 선택합니다.
        i. **프린터**를 사용자의 출력 장치에 대한 네트워크 인쇄 대기열로 설정합니다.
        ii. 인쇄하려고 하는 페이지 범위와 매수를 선택합니다.
    b. 팝업 메뉴에서 **색상 일치**를 선택합니다.
        i. **인쇄 색상**을 **컬러/그레이스케일**로 설정합니다.
    c. 팝업 메뉴에서 **PostScript 설정**을 선택합니다.
        i. **형식**을 **PostScript 작업**으로 설정합니다
        ii. **PostScript 단계**를 **단계 1, 2 및 3 호환**으로 설정합니다.
        iii. **데이터 형식**을 **바이너리**로 설정합니다.
        iv. **글꼴 포함**을 **모두**로 설정합니다.

d. 팝업 메뉴에서 **프린터별 옵션**을 선택합니다.

   i. **ICC 출력 프로파일**을 **없음**으로 설정합니다.

   ii. 파일이 자동으로 인쇄되도록 하려면 **스풀링 후**를 **전송**으로 설정합니다.

   iii. 파일 인쇄 전 인쇄 모드와 프로파일 설정을 확인하려면, **스풀링 후**를 **보류**로 설정합니다.

   iv. 출력 파일을 인쇄 후 서버의 대기열에 보관하려면, **출력 후**를 **보류**로 설정합니다.

e. **인쇄**를 클릭하여 인쇄를 시작합니다.

Adobe Photoshop(Windows) 6.0 이하

컬러 인쇄

1. Photoshop 의 **파일** 메뉴에서 **페이지 설정**을 선택합니다.

   a. **이름**을 사용자의 출력 장치에 대한 네트워크 인쇄 대기열로 설정합니다.

   b. **용지**에서 **크기**를 사용자의 페이지 크기로 설정합니다.

   c. 사용자 정의 페이지 크기에는,

      i. **크기**를 **PostScript 사용자 정의 페이지 크기**로 설정합니다.

      ii. 프린터 이름 옆에 있는 **등록 정보**를 클릭합니다.

         (1) **고급**을 클릭합니다.

            (a) **용지 크기** 옆에 있는 **사용자 정의 페이지 크기**를 클릭합니다.

               (i) 사용하려고 하는 단위를 선택합니다.

               (ii) 사용자 정의 페이지의 **너비**와 **높이**를 지정합니다.

               (iii) **확인**을 클릭하여 고급 등록 정보 대화 상자로 돌아갑니다.

            (b) **확인**을 클릭하여 등록 정보 대화 상자로 돌아갑니다.

         (2) **확인**을 눌러 페이지 설정 대화 상자로 돌아갑니다.

   d. **스크린**을 클릭합니다.

      i. **프린터의 기본 화면 사용**에 확인 표시를 합니다.

      ii. **확인**을 눌러 페이지 설정 대화 상자로 돌아갑니다.

e. **확인**을 클릭합니다.

2. **파일** 메뉴에서 **인쇄**를 선택합니다.

   a. 인쇄하려고 하는 페이지 범위와 매수를 선택합니다.

   b. 프린터 이름 옆에 있는 **등록 정보**를 클릭합니다.

   c. **인쇄 품질**을 사용자의 출력 장치 해상도로 설정합니다. 해상도를 사용할 수 없는 경우, 다음으로 높은 값을 선택합니다.

   d. **인쇄 방식**을 사용자의 소스 파일의 색상 모드와 일치하도록 설정합니다.

   e. **인코딩**을 **바이너리**로 설정합니다.

   f. 프린터 이름 옆에 있는 **등록 정보**를 클릭합니다.

      i. **고급**을 클릭합니다.

         (1) **이미지 색상 관리** 아래의 **ICM 방법**을 **ICM 사용 안 함**으로 설정합니다.

         (2) **트루타입 글꼴**을 **소프트폰트로 다운로드**로 설정합니다.

         (3) **PostScript 옵션** 아래에서,

            (a) **PostScript 출력 옵션**을 **Encapsulated PostScript (EPS)**로 설정합니다.

            (b) **Postscript 언어 레벨**을 **3** 으로 설정합니다.

         (4) **프린터 기능**에서,

            (a) **ICC 출력 프로파일**을 **없음**으로 설정합니다.

            (b) 파일이 자동으로 인쇄되도록 하려면 **스풀링 후**를 **전송**으로 설정합니다.

            (c) 파일 인쇄 전 인쇄 모드와 프로파일 설정을 확인하려면, **스풀링 후**를 **보류**로 설정합니다.

            (d) 출력 파일을 인쇄 후 서버의 대기열에 보관하려면, **출력 후**를 **보류**로 설정합니다.

         (5) **확인**을 클릭하여 등록 정보 대화 상자로 돌아갑니다.

      ii. **확인**을 눌러 **인쇄** 대화 상자로 돌아갑니다.

   g. **확인**을 클릭하여 인쇄합니다.

Adobe Photoshop(Windows) 7.0

컬러 인쇄

1. Photoshop 의 **파일** 메뉴에서 **페이지 설정**을 선택합니다.
    a. **프린터**를 클릭합니다.
        i. **이름**을 사용자의 출력 장치에 대한 네트워크 인쇄 대기열로 설정합니다.
        ii. **확인**을 눌러 페이지 설정 대화 상자로 돌아갑니다.
    b. **용지**에서 **크기**를 사용자의 페이지 크기로 설정합니다.
    c. 사용자 정의 페이지 크기에는,
        i. **크기**를 **PostScript 사용자 정의 페이지 크기**로 설정합니다.
        ii. **프린터**를 클릭합니다.
            (1) 프린터 이름 옆에 있는 **등록 정보**를 클릭합니다.
                (a) **고급**을 클릭합니다.
                    (i) **용지 크기** 옆에 있는 **사용자 정의 페이지 크기**를 클릭합니다.
                        [1] 사용하려고 하는 단위를 선택합니다.
                        [2] 사용자 정의 페이지의 **너비**와 **높이**를 지정합니다.
                        [3] **확인**을 클릭하여 고급 등록 정보 대화 상자로 돌아갑니다.
                    (ii) **확인**을 클릭하여 등록 정보 대화 상자로 돌아갑니다.
                (b) **확인**을 클릭합니다.
            (2) **확인**을 눌러 페이지 설정 대화 상자로 돌아갑니다.
    d. **확인**을 클릭합니다.
2. **파일** 메뉴에서 **인쇄**를 선택합니다.
    a. **프린터** 아래의 **이름**을 사용자의 출력 장치에 대한 네트워크 인쇄 대기열로 설정합니다.
    b. 인쇄하려고 하는 페이지 범위와 매수를 선택합니다.
    c. 프린터 이름 옆에 있는 **등록 정보**를 클릭합니다.
        i. **고급**을 클릭합니다.

(1) **인쇄 품질**을 사용자의 출력 장치 해상도로 설정합니다. 해상도를 사용할 수 없는 경우, 다음으로 높은 값을 선택합니다.

(2) **이미지 색상 관리** 아래의 **ICM 방법**을 **ICM 사용 안 함**으로 설정합니다.

(3) **트루타입 글꼴**을 **소프트폰트로 다운로드**로 설정합니다.

(4) **PostScript 옵션** 아래에서,

(a) **PostScript 출력 옵션**을 **Encapsulated PostScript (EPS)**로 설정합니다.

(b) **Postscript 언어 레벨**을 **3** 으로 설정합니다.

(5) **프린터 기능**에서,

(a) **ICC 출력 프로파일**을 **없음**으로 설정합니다.

(b) 파일이 자동으로 인쇄되도록 하려면 **스풀링 후**를 **전송**으로 설정합니다.

(c) 파일 인쇄 전 인쇄 모드와 프로파일 설정을 확인하려면, **스풀링 후**를 **보류**로 설정합니다.

(d) 출력 파일을 인쇄 후 서버의 대기열에 보관하려면, **출력 후**를 **보류**로 설정합니다.

(6) **확인**을 클릭하여 등록 정보 대화 상자로 돌아갑니다.

ii. **확인**을 눌러 **인쇄** 대화 상자로 돌아갑니다.

d. **확인**을 클릭하여 인쇄합니다.

QuarkXPress

QuarkXPress 4.1(Macintosh)

컬러 인쇄

1. **Apple** 메뉴로 이동하여 **선택자**를 선택합니다. **Adobe PS** 를 선택하고 사용자의 프린터가 선택되었는지 확인합니다.
2. QuarkXPress 에서 색상 관리가 설치되어 있는 경우, **편집** 메뉴에서 **환경 설정**을 선택한 다음 **색상 관리**를 선택합니다.
   a. **색상 관리 활성화**에 확인 표시가 되어 있지 않은지 확인하십시오.
   b. **확인** 단추를 클릭합니다.
3. **파일** 메뉴에서 **인쇄**를 선택합니다.

a. **설정** 탭을 선택합니다.

   i. **프린터 설명**을 사용자의 출력 장치에 대한 네트워크 인쇄 대기열로 설정합니다.

   ii. **용지 크기**를 출력하려고 하는 용지 크기로 설정합니다.

   iii. 사용자 정의 용지 크기를 선택하려면,

      (1) **용지 크기**를 **사용자 정의**로 설정합니다.

      (2) **용지 너비** 및 **용지 높이**를 사용자 정의 페이지의 규격으로 설정합니다.

b. **출력** 탭을 클릭합니다.

   i. **인쇄 색상**을 합성 **CMYK** 로 설정합니다.

   ii. **하프토닝**을 **프린터**로 설정합니다.

c. **프린터** 단추를 클릭합니다.

   i. 팝업 메뉴에서 **색상 일치**를 선택합니다.

      (1) **인쇄 색상**을 **컬러/그레이스케일**로 설정합니다.

   ii. 팝업 메뉴에서 **PostScript 설정**을 선택합니다.

      (1) **형식**을 **PostScript 작업**으로 설정합니다

      (2) **PostScript 단계**를 **단계 1, 2 및 3 호환**으로 설정합니다.

      (3) **데이터 형식**을 **바이너리**로 설정합니다.

      (4) **글꼴 포함**을 **모두**로 설정합니다.

   iii. 메뉴에서 **Printer Specific Options**(프린터별 옵션)를 선택합니다.

      (1) **ICC 출력 프로파일**을 **없음**으로 설정합니다.

      (2) 파일이 자동으로 인쇄되도록 하려면 **스풀링 후**를 **전송**으로 설정합니다.

      (3) 파일 인쇄 전 인쇄 모드와 프로파일 설정을 확인하려면, **스풀링 후**를 **보류**로 설정합니다.

      (4) 출력 파일을 인쇄 후 서버의 대기열에 보관하려면, **출력 후**를 **보류**로 설정합니다.

   iv. **설정 저장** 단추를 클릭하고 **확인**을 클릭하여 설정 저장을 확인합니다.

v. **인쇄** 대화 상자로 돌아가려면 **인쇄** 단추를 클릭합니다.

d. **인쇄**를 클릭하여 인쇄를 시작합니다.

스폿 컬러 인쇄 및 윤곽 커팅

디자인 요소 출력에 사용될 스폿 컬러를 지정하거나, 윤곽 커팅을 지정하려면,

1. **편집** 메뉴에서 **색상**을 선택합니다.

   a. **새로 만들기** 단추를 클릭합니다.

      i. 176 페이지의 스폿 컬러 목록에 있는 항목과 일치하는 **이름**을 입력합니다. 올바로 작동하기 위해서는 이름이 정확히 일치해야 합니다. 윤곽 커팅 경로에는 **CutContour**란 이름을 사용합니다.

      ii. 색상 모드를 선택하고 스폿 컬러의 스크린 표현에 대한 색상 값을 설정합니다.

      iii. **스폿 컬러**에 확인 표시를 합니다.

      iv. **확인**을 클릭합니다.

   b. 추가하고 싶은 추가 색상에 이 과정을 반복합니다.

   c. **저장**을 클릭합니다.

2. 이 스폿 컬러를 객체에 지정하려면,

   a. **스타일** 메뉴에서 **색상**을 선택한 다음 색상 목록에서 색상을 선택합니다.

3. 색조 비율을 지정하려면,

   a. **스타일** 메뉴에서 **음영**을 선택한 다음 선호하는 색조 비율을 선택합니다. **100%**는 스폿 컬러를 전체 범위에 인쇄합니다.

4. 스폿 컬러가 프로세스로 변환되는 것을 방지하려면, 디자인을 ESP 파일로 저장하고 이를 수동으로 추가해야 합니다.

   a. **파일** 메뉴에서 **페이지를 EPS 로 저장**을 선택합니다.

      i. **형식**을 **색상**으로 설정합니다.

      ii. **데이터**를 **바이너리**로 설정합니다.

      iii. **다른 이름으로 페이지 저장** 필드에 파일 이름을 입력합니다.

      iv. **저장**을 클릭합니다.

         저장 단추가 보이지 않으면, **다른 이름으로 페이지 저장** 필드에 커서를 올려 놓습니다.

b. EPS 파일을 서버로 복사하고 원하는 출력 장치 설정에 수동으로 추가합니다.

QuarkXPress 4.1(Windows)

스폿 컬러 인쇄 및 윤곽 커팅

디자인 요소 출력에 사용될 스폿 컬러를 지정하거나, 윤곽 커팅을 지정하려면,

1. **편집** 메뉴에서 **색상**을 선택합니다.
   a. **새로 만들기** 단추를 클릭합니다.
      i. 176 페이지의 스폿 컬러 목록에 있는 항목과 일치하는 **이름**을 입력합니다. 올바로 작동하기 위해서는 이름이 정확히 일치해야 합니다. 윤곽 커팅 경로에는 **CutContour**란 이름을 사용합니다.
      ii. 색상 모드를 선택하고 스폿 컬러의 스크린 표현에 대한 색상 값을 설정합니다.
      iii. **스폿 컬러**에 확인 표시를 합니다.
      iv. **확인**을 클릭합니다.
   b. 추가하고 싶은 추가 색상에 이 과정을 반복합니다.
   c. **저장**을 클릭합니다.
2. 이 스폿 컬러를 객체에 지정하려면,
   a. **스타일** 메뉴에서 **색상**을 선택한 다음 색상 목록에서 색상을 선택합니다.
3. 색조 비율을 지정하려면,
   a. **스타일** 메뉴에서 **음영**을 선택한 다음 선호하는 색조 비율을 선택합니다. **100%**는 스폿 컬러를 전체 범위에 인쇄합니다.
4. 스폿 컬러가 프로세스로 변환되는 것을 방지하려면, 디자인을 ESP 파일로 저장하고 이를 수동으로 추가해야 합니다.
   a. **파일** 메뉴에서 **페이지를 EPS 로 저장**을 선택합니다.
      i. **형식**을 **색상**으로 설정합니다.
      ii. **데이터**를 **바이너리**로 설정합니다.
      iii. **파일 이름** 필드에 파일 이름을 입력합니다.
      iv. **저장**을 클릭합니다.

b. EPS 파일을 서버로 복사하고 원하는 출력 장치 설정에 수동으로 추가합니다.

QuarkXPress 3.32(Macintosh)

컬러 인쇄

QuarkXPress 는 프린터의 특별한 옵션을 사용하기 위하여 프린터 설명 파일 (PDF)이 필요합니다. 프린터의 해상도에 알맞는 PDF 파일을 설치합니다. Quark 용 PDF 파일은 설치 CD 의 'Quark File' 폴더에 있습니다. QuarkXPress 를 시작하시기 전에 PDF 를 **Quark Xpress/PDF** 폴더로 복사합니다.

1. **Apple** 메뉴로 이동하여 **선택자**를 선택합니다. **Adobe PS** 를 선택하고 사용자의 프린터가 선택되었는지 확인합니다.
2. QuarkXPress 를 시작합니다.
3. EFIColor Xtension 을 사용하는 경우,
   a. **편집** 메뉴에서 **환경 설정**을 선택하고 **EfiColor** 를 선택합니다.
      i. **EFI 색상 사용**의 선택이 취소되어 있는지 확인합니다.
      ii. **확인**을 클릭합니다.
4. **파일** 메뉴에서 **페이지 설정**을 선택합니다.
   a. 팝업 메뉴에서 **페이지 속성**을 선택합니다.
      i. **용지**를 원하는 용지 크기로 설정합니다.
      ii. 사용자 정의 용지 크기를 선택하려면,
         (1) 팝업 메뉴에서 **사용자 정의 용지 기본**을 선택합니다.
         (2) 사용자 정의 페이지의 **너비**와 **높이**를 입력합니다.
         (3) **사용자 정의 페이지 이름**을 입력합니다.
         (4) **추가** 단추를 클릭합니다.
         (5) 팝업 메뉴에서 **페이지 속성**을 선택합니다.
         (6) **용지**를 새 사용자 정의 페이지 유형으로 설정합니다.
   b. **확인**을 클릭합니다.
5. **파일** 메뉴에서 **인쇄**를 선택합니다.
   a. **프린터**를 사용자의 출력 장치에 대한 네트워크 인쇄 대기열로 설정합니다.
   b. 팝업 메뉴에서 **일반**을 선택합니다.
      i. 인쇄하려고 하는 페이지 범위와 매수를 선택합니다.

c. 팝업 메뉴에서 **색상 일치**를 선택합니다.

   i. **인쇄 색상**을 **컬러/그레이스케일**로 설정합니다.

d. 팝업 메뉴에서 **PostScript 설정**을 선택합니다.

   i. **형식**을 **PostScript 작업**으로 설정합니다

   ii. **PostScript 단계**를 **단계 1, 2 및 3 호환**으로 설정합니다.

   iii. **데이터 형식**을 **바이너리**로 설정합니다.

   iv. **글꼴 포함**을 **모두**로 설정합니다.

e. 팝업 메뉴에서 **프린터별 옵션**을 선택합니다.

   i. **ICC 출력 프로파일**을 **없음**으로 설정합니다.

   ii. 파일이 자동으로 인쇄되도록 하려면 **스풀링 후**를 **전송**으로 설정합니다.

   iii. 파일 인쇄 전 인쇄 모드와 프로파일 설정을 확인하려면, **스풀링 후**를 **보류**로 설정합니다.

   iv. 출력 파일을 인쇄 후 서버의 대기열에 보관하려면, **출력 후**를 **보류**로 설정합니다.

f. **인쇄**를 클릭하여 인쇄를 시작합니다.

스폿 컬러 인쇄 및 윤곽 커팅

디자인 요소 출력에 사용될 스폿 컬러를 지정하거나, 윤곽 커팅을 지정하려면,

1. **편집** 메뉴에서 **색상**을 선택합니다.

   a. **새로 만들기** 단추를 클릭합니다.

      i. 176 페이지의 스폿 컬러 목록에 있는 항목과 일치하는 **이름**을 입력합니다. 올바로 작동하기 위해서는 이름이 정확히 일치해야 합니다. 윤곽 커팅 경로에는 **CutContour**란 이름을 사용합니다.

      ii. 그 색상의 스크린 표현 색상을 고릅니다.

      iii. **프로세스 분판** 확인란의 선택을 취소합니다.

      iv. **확인**을 클릭합니다.

   b. 추가하고 싶은 추가 색상에 이 과정을 반복합니다.

   c. **저장**을 클릭합니다.

2. 이 스폿 컬러를 객체에 지정하려면,

a. **스타일** 메뉴에서 **색상**을 선택한 다음 색상 목록에서 색상을 선택합니다.

3. 색조 비율을 지정하려면,

   a. **스타일** 메뉴에서 **음영**을 선택한 다음 선호하는 색조 비율을 선택합니다. **100%**는 스폿 컬러를 전체 범위에 인쇄합니다.

4. 스폿 컬러가 프로세스로 변환되는 것을 방지하려면, 디자인을 ESP 파일로 저장하고 이를 수동으로 추가해야 합니다.

   a. **파일** 메뉴에서 **페이지를 EPS 로 저장**을 선택합니다.

      i. **형식**을 **색상**으로 설정합니다.

      ii. **데이터**를 **바이너리**로 설정합니다.

      iii. **다른 이름으로 페이지 저장** 필드에 파일 이름을 입력합니다.

      iv. **저장**을 클릭합니다.

      > **저장** 단추가 보이지 않으면, **다른 이름으로 페이지 저장** 필드에 커서를 올려 놓습니다.

   b. EPS 파일을 서버로 복사하고 원하는 출력 장치 설정에 수동으로 추가합니다.

QuarkXPress 4.04

스폿 컬러 인쇄 및 윤곽 커팅

디자인 요소 출력에 사용될 스폿 컬러를 지정하거나, 윤곽 커팅을 지정하려면,

1. **편집** 메뉴에서 **색상**을 선택합니다.

   a. **새로 만들기** 단추를 클릭합니다.

      i. 176 페이지의 스폿 컬러 목록에 있는 항목과 일치하는 **이름**을 입력합니다. 올바로 작동하기 위해서는 이름이 정확히 일치해야 합니다. 윤곽 커팅 경로에는 **CutContour**란 이름을 사용합니다.

      ii. 그 색상의 스크린 표현 색상을 고릅니다.

      iii. **스폿 컬러** 확인란을 선택합니다.

      iv. **확인**을 클릭합니다.

   b. 추가하고 싶은 추가 색상에 이 과정을 반복합니다.

   c. **저장**을 클릭합니다.

2. 이 스폿 컬러를 객체에 지정하려면,

a. **스타일** 메뉴에서 **색상**을 선택한 다음 색상 목록에서 색상을 선택합니다.

3. 색조 비율을 지정하려면,

   a. **스타일** 메뉴에서 **음영**을 선택한 다음 선호하는 색조 비율을 선택합니다. **100%**는 스폿 컬러를 전체 범위에 인쇄합니다.

4. 스폿 컬러가 프로세스로 변환되는 것을 방지하려면, 디자인을 ESP 파일로 저장하고 이를 수동으로 추가해야 합니다.

   a. **파일** 메뉴에서 **페이지를 EPS 로 저장**을 선택합니다.

      i. **형식**을 **색상**으로 설정합니다.

      ii. **데이터**를 **바이너리**로 설정합니다.

      iii. **다른 이름으로 페이지 저장** 필드에 파일 이름을 입력합니다.

      iv. **저장**을 클릭합니다.

      > **저장** 단추가 보이지 않으면, **다른 이름으로 페이지 저장** 필드에 커서를 올려 놓습니다.

   b. EPS 파일을 서버로 복사하고 원하는 출력 장치 설정에 수동으로 추가합니다.

PhotoPRINT DX/ PhotoPRINT EDITOR

컬러 인쇄

PhotoPRINT DX 에서 서버로 작업을 보내는 방법에는 두 가지가 있습니다. 대부분의 응용 프로그램에서처럼 **파일** 메뉴의 **인쇄** 명령을 사용하여 작업을 보내거나 **립핑 및 인쇄** 대화 상자를 이용할 수도 있습니다. **리핑 및 인쇄** 대화 상자는 타일링과 같은 추가 옵션을 제공합니다.

인쇄 대화 상자에서 작업 보내기

1. **파일** 메뉴에서 **인쇄**를 선택합니다.

   a. **이름**을 원하는 출력 장치에 맞는 네트워크 인쇄 대기열로 설정합니다.

   b. **옵션**을 클릭합니다.

      i. **PostScript 데이터**를 **바이너리**로 설정합니다.

      ii. **확인**을 클릭합니다.

   c. 프린터 이름 옆에 있는 **등록 정보**를 클릭합니다.

      i. **고급**을 클릭합니다.

(1) **인쇄 품질**을 사용자의 출력 장치 해상도로 설정합니다. 해상도를 사용할 수 없는 경우, 다음으로 높은 값을 선택합니다.

(2) **이미지 색상 관리** 아래의 **ICM 방법**을 **ICM 사용 안 함**으로 설정합니다.

(3) **트루타입 글꼴**을 **소프트폰트로 다운로드**로 설정합니다.

(4) **PostScript 옵션** 아래에서,

(a) **PostScript 출력 옵션**을 **Encapsulated PostScript (EPS)**로 설정합니다.

(b) **Postscript 언어 레벨**을 **3** 으로 설정합니다..

(5) **프린터 기능**에서,

(a) **ICC 출력 프로파일**을 **없음**으로 설정합니다.

(b) 파일이 자동으로 인쇄되도록 하려면 **스풀링 후**를 **전송**으로 설정합니다.

(c) 파일 인쇄 전 인쇄 모드와 프로파일 설정을 확인하려면, **스풀링 후**를 **보류**로 설정합니다.

(d) 출력 파일을 인쇄 후 서버의 대기열에 보관하려면, **출력 후**를 **보류**로 설정합니다.

(6) **확인**을 클릭하여 등록 정보 대화 상자로 돌아갑니다.

ii. **확인**을 눌러 **인쇄** 대화 상자로 돌아갑니다.

d. **확인**을 클릭하여 인쇄 작업을 보냅니다.

립핑 및 인쇄 대화 상자에서 작업 보내기

1. **파일** 메뉴에서 **립핑 및 인쇄**를 선택합니다.

a. 첫 번째 출력 관리자 선택 대화 상자에서 **다른 컴퓨터 (네트워크)**를 선택하고 **확인**을 클릭합니다.

b. 두 번째 출력 관리자 선택 대화 상자에서 서버 소프트웨어를 실행하고 있는 LAN 상의 컴퓨터를 선택하고 **확인**을 클릭합니다.

c. 립핑 및 인쇄 대화 상자에서,

i. 왼쪽 상단 모서리에 있는 목록에서 원하는 출력 장치 설정을 선택합니다.

ii. 립핑 및 인쇄 대화 상자에서 설정을 원하는 대로 변경합니다.

iii. **보내기**를 클릭합니다.

iv. **마침**을 클릭합니다.

리핑 및 인쇄에서 보낸 작업은 제한된 작업 속성 세트를 표시합니다. 립핑 및 인쇄 대화 상자에서 설정된 작업 등록 정보는 편집할 수 없게 됩니다.

스폿 컬러 인쇄

디자인 요소 출력에 사용될 스폿 컬러를 지정하려면,

1. **보기** 메뉴에서 **색상**을 선택한 다음 **색상 정보**를 선택합니다.
   a. **라이브러리** 탭을 선택합니다.
   b. 출력 장치 및 사용 중인 잉크/포일과 일치하는 **벤더** 및 **유형**을 선택합니다.
   c. 왼쪽 열 위에 있는 목록을 사용하여 스폿 컬러 견본을 추가하려는 조색판을 선택합니다.
   d. 오른쪽에 있는 스폿 컬러를 선택하고 **추가** 단추를 클릭하여 색상표에 점 색상을 추가합니다.

      추가하는 견본이 프로세스 색상이 아닌 스폿 컬러인지 확인하십시오. 스폿 컬러는 오른쪽 상단 모서리에 점으로 표시되어 있습니다.
   e. **확인**을 클릭합니다.
2. 스폿 컬러를 객체에 지정하려면 객체를 선택하고 조색판에서 스폿 컬러 견본을 클릭합니다.
3. 객체에 색조 비율을 지정하려면,
   a. **보기** 메뉴에서 **색상 혼합 도구**를 선택합니다.
   b. **색조** 비율을 선택합니다. **100%**는 스폿 컬러를 전체 범위에 인쇄합니다.
4. 작업을 출력하려면,
   a. 인쇄 대화 상자를 이용하여 작업을 출력하는 경우, 평소대로 작업을 인쇄로 보내십시오. 서버 소프트웨어가 특수 색상 이름을 해석하여 스폿 컬러로 인쇄할 수 있습니다.
   b. 립핑 및 인쇄 대화 상자를 이용하여 작업을 출력하는 경우,
      i. **고급** 탭에서 **스폿 컬러 인쇄**에 확인 표시를 합니다.
      ii. **스폿 컬러 맵핑**을 클릭하여 사용자의 디자인 출력에 사용될 스폿 컬러를 선택합니다.
      iii. 평소대로 작업을 보냅니다.

윤곽 커팅

1. 외형 커트할 개체를 선택합니다.
2. **효과** 메뉴에서 **윤곽 커팅**을 선택합니다.
    a. DesignCentral 에서 값을 조정하거나 **윤곽 커팅** 선의 조정 점을 끕니다.
    b. **적용**을 클릭합니다.
3. 작업을 출력하려면,
    a. 인쇄 대화 상자를 이용하여 작업을 출력하는 경우, 평소대로 작업을 인쇄로 보내십시오. 서버는 윤곽 커팅을 분석하여 이를 커팅 장치로 출력할 수 있습니다.
    b. 립핑 및 인쇄 대화 상자를 이용하여 작업을 출력하는 경우,
        i. **고급** 탭에서 **윤곽선**을 클릭하여 윤곽 커팅 옵션을 설정합니다.
        ii. 평소대로 작업을 보냅니다.

자세한 내용은 136 페이지의 “윤곽 커팅 및 가상 복합 출력” 참조하십시오.

부록 A – 지원되는 파일 형식

다음 파일 형식이 응용 프로그램에서 지원됩니다.

파일 형식	확장자	버전
Adobe Illustrator	ai, EPS	11.0 (CS)
Adobe PhotoShop	psd	6.0
AutoCAD 그리기	dwg	2000
CorelDraw 교환 Metafile	cmx	6.0
Desktop Color Separation (DCS)	dcs	2.0
Drawing Exchange file	dxf	참고 1
Hewlett Packard Graphics Language (HPGL)	hpg, hgl, plt	참고 1
Hewlett Packard Graphics Language II (HPGL/2)	hpg, hgl, plt	참고 1
Joint Photograph Experts Group (JPEG)	jpg	참고 1
Kodak Flashpix	fpx	1.0
Kodak PhotoCD	pcd	참고 1
Macintosh Quickdraw PICT	pct	참고 1
Microsoft Widows Metafile	wmf	참고 1
고유 파일	prt, plt	참고 1
플롯 / 컷 작업 파일	job	참고 1
Portable Document Format (PDF)	pdf	1.5
Portable Network Graphics (PNG)	png	참고 1
Postscript	ps, EPS, 2ps, fjb, prn	3.0
Tag Image File Format (TIFF)	tif	6.0
Targa	tga	2.0
윈도우 비트맵	Bmp	참고 1
Zsoft PC Paintbrush	pcx	5.0

참고 1: 버전 번호가 없거나 입수할 수 없습니다.

부록 **B** – 키보드 단축키

작업 추가	CTRL+O
작업 이동	CTRL+M
작업 등록 정보	CTRL+J
다른 이름으로 작업 저장	CTRL+S
작업 립핑	CTRL+R
작업 인쇄	CTRL+P
대기열의 모든 작업 선택	CTRL+A
삭제	DEL/BKSP
설정 추가	CTRL+N
등록 정보 설정	CTRL+K
온라인 도움말	F1
보기 새로 고침	F5

부록 C – 스폿 컬러 목록

이 부분은 스폿 컬러가 포함된 파일을 작성할 때 사용할 수 있도록 마련되었습니다. 장치에 필요한 색상을 찾아보려면 사용자의 프린터 제조 업체 및 모델을 알아 두십시오. 사용자의 장치가 아래 목록에 나와 있지 않으면, 사용자의 출력 장치에 포함된 설명서를 참조하여 올바른 스폿 컬러 이름을 찾아 보십시오.

사용자의 장치에 사용할 색상으로 새로운 색상 라이브러리를 만듭니다. 색상을 선택하거나 색상의 RGB 값을 입력합니다. 데스크탑 어플리케이션에 사용자 정의 색상 라이브러리를 작성할 때, 반드시 아래에 나열된 것과 똑같은 색상 이름을 사용하십시오. 공백이 포함된 이름을 사용하여 색상을 만들지 마십시오. 파일 이름에는 공백 대신 밑줄(_)을 사용하십시오.

아래에 나열된 것과 똑같은 색상 이름을 사용하십시오.

색상 라이브러리에 스폿 컬러 속성을 지정합니다.

이 두 가지를 충족하지 않으면 스폿 컬러가 올바르게 인쇄되지 않습니다.

제조 업체/모델	스폿 컬러 이름
GCC Nautilus	Cyan Magenta Yellow Black S.Black Tomato Red Ruby Red Sapphire Blue Burgundy Orange O.Yellow Brown Green B.Gold B.Silver White Overlay M.Gold M.Silver
Mimaki JV2	Spot color

제조 업체/모델	스폿 컬러 이름
Roland Color CAMM PC-50	Orange Green Red Blue White Gold Silver
Roland ColorCAMM PC-60	Red Blue White Gold Silver
Roland ColorCAMM PC-600	Green Orange Red Blue White Gold Silver
Roland ColorCAMM PC-5000	Green Orange Red Blue White Gold Silver
SummaChrome	Sunflower_Yellow Orange Tomato_Red Ruby_Red Burgundy Green Pine_Green Forest_Green Ocean_Blue Sapphire_Blue Blue White Matte_Silver Matte_Gold Mirror_Silver Mirror_Gold Leaf_Green Golden_Yellow

제조 업체/모델	스폿 컬러 이름
Summa DC3	Red Green Blue Orange white silver Gold Gray Tomato Red Bright Blue Leaf Green Golden Yellow Burgundy Ocean Blue Pine Green Sunflower Yellow Intense Red Deep Blue Aqua Green

부록 D – 기능 목록

	PhotoPRINT SERVER-PRO	PhotoPRINT SERVER	PhotoPRINT SE
2. 클라이언트로부터 작업을 수신하기 위한 소프트웨어 설정			
파일 및 프린터 공유 설정	X	X	
AppleTalk 프로토콜 설치	X	X	
공유된 Macintosh 볼륨 만들기	X	X	
클라이언트 설정	X	X	
Windows 클라이언트 설정	X	X	
Macintosh 클라이언트 설정	X	X	
3. PhotoPRINT Server 시작하기			
전체 장	X	X	
4. PhotoPRINT SE 시작하기			
전체 장			X
5. 출력 장치 설정하기			
비닐 커터 설정	X	X	
공유 이름	X	X	
핫 폴더 경로	X	X	
설정 활성	X	X	
작업 워크플로 탭			
핫 폴더	X	X	
공유 이름	X	X	
수신 후	X	X	
출력 시간	X	X	
자동 중첩 탭	X	X	
출력 유효성 검사	X	X	
6. 작업 인쇄하기			
클라이언트 컴퓨터의 어플리케이션에서 작업	X	X	

	PhotoPRINT SERVER-PRO	PhotoPRINT SERVER	PhotoPRINT SE
전송하기			
TWAIN 이미지	X	X	
다른 출력 장치로 작업 이동	X	X	
작업 견적	X	X	
7. 작업 등록 정보 설정			
미리 설정			
미리 설정 작성/편집	X	X	X
미리 설정 내보내기	X	X	X
미리 설정 가져오기	X	X	X
레이아웃 탭			
페이지 범위	X	X	
페이지 중첩	X	X	
워크플로 탭			
출력 후>저장	X	X	
우선 순위	X	X	
작업 반복	X	X	선택
커팅 작업 전송	X	X	
인쇄 가능 시간	X	X	
색상 관리 탭			
디더링 유형			
KF 디퓨젼	X	X	
무작위 디퓨젼	X	X	
프린터 시뮬레이션	X	X	
색상 맵핑 사용	X	X	
타일 탭	X	X	
레이블	X	X	
마크 및 색상 밴드	X	X	X
분판 탭	X	X	
앵글 스크린의 디더링 옵션	X	X	

	PhotoPRINT SERVER-PRO	PhotoPRINT SERVER	PhotoPRINT SE
설정			
8. 작업 중첩			
이중 롤	X	X	
중첩	X	X	
페이지 중첩	X	X	
자동 중첩	X	X	
개별화하기	X	X	
9. 작업 타일링 및 자르기			
타일링	X	X	
타일 맵	X	X	
자동 타일 반전	X	X	
10. 색상 작업			
컬러 프로파일러 사용	X	선택 사항	선택 사항
사용자 정의 색상 맵핑 사용	X	X	
글로벌 컬러 맵핑	X	X	X
객체 색상 제어	X	X	
11. 윤곽 커팅 및 가상 복합 출력			
가상 복합 출력	X	X	X
부록 A – 지원되는 파일 형식			
Adobe Photoshop	X	X	
AutoCAD 드로잉 14 (*.DWG)|*.dwg	X	X	
CorelDraw Exchange MetaFile CMX	X	X	
DCS 2.0	X	X	
DWG 14	X	X	
HPGL/2	X	X	
부록 B – 키보드 단축키			
작업 이동	X	X	

색인

Adobe Illustrator(Macintosh) 143
AppleTalk 프로토콜 15
CorelDRAW(Windows) 145
FMXPress 디퓨전 90
FreeHand(Macintosh) 148
FreeHand(Windows) 149
FTP 설정 53
ICC 프로파일
  내장 95
  입력 프로파일 설정 94
  추가 95
KF 디퓨젼 89
LPR 설정 53
LX 디퓨젼 90
PageMaker(Macintosh) 150
PageMaker(Windows) 152
Photoshop(Macintosh) 154, 156
Photoshop(Windows) .157, 159
Postscript 드라이버
  Macintosh 에 설치하기 22
QuarkXPress 3.32(Macintosh) 164, 167
QuarkXPress 4.1(Macintosh) 160
QuarkXPress 4.1(Windows) 163
Random 디퓨젼 90
Windows 98
  AppleTalk 프로토콜을 지원하지 않음 15
Windows XP
  AppleTalk 프로토콜을 지원하지 않음 15
  파일 및 프린터 공유 13
가상 복합 출력 86, 136
건조 시간 98
겹침 선 105
겹침 표시 104
공급 측정 98
공유, 파일 및 프린터 13
그라디언트 렌더링 처리 95
글꼴 포함 141
글로벌 색상 맵핑 129
기능 목록 180
기본 작업 등록 정보 56, 79
기본 작업 등록 정보 설정 79
기본 제공 계산 31, 42
내장된 ICC 프로파일 95
단위 변환 31, 42
단위 변환하기 31, 42
대기열 29
  대기열 크기 변경 30
  열 머리글 29, 42
  열 크기 변경 30
디더링 89
  앵글 스크린 옵션 91
레이블 101
레이아웃 미리보기 82, 109
렌더링 처리 95
립핑 대기열
  배경색 35
마크 인쇄
  색상 101
  폭 101
매킨토시 클라이언트 15
모서리 마크 104
문자 렌더링 처리 95
미리 보기 창 81, 109
미리 설정
  가져오기 79
반복 인쇄 98
반사 85
배경색 환경 설정 35
백분율 계산 32, 43
백분율 계산하기 32, 43
벡터 렌더링 처리 95
병렬 포트 설정 52
보기
  새로 고치기 31, 42
보류 대기열
  배경색 35

복사본의 수 84
복합 장치 136
복합 출력 136
비율 계산 31, 43
비율 계산하기 31, 43
비트맵 렌더링 처리 95
사용권 계약 viii
산술 연산 32, 43
색상
  맵핑 91
  모드 88
  분판 108
  조절 105
색상 맵핑 91
색상 밴드 105
색상 분판 인쇄 108
설정
  편집 50
설치
  Macintosh 클라이언트 22
세로축을 중심으로 반사 85
소프트웨어 끝내기 38, 45
소프트웨어 설치 8
소프트웨어 제거 9
소프트웨어의 기본 요소 27
수치 입력 31, 42
스크리닝 141
스크린 90
스폿 컬러
  렌더링 처리 97
  프로세스로 변환 108
스폿 컬러 목록 176
스폿 컬러 인쇄 및 윤곽 커팅
  .....144, 147, 151, 153, 162
시스템 요구 사양 1
암호 설치 유틸리티 11
앵글 스크린 디더링 90
앵글 스크린 옵션 91
어플리케이션 환경 설정 33
에러 디퓨젼 89
여백 104
연산자 우선 순위 32, 43
온라인 도움말 38, 45
옵션
  설정 등록 정보 50
용지 간격 98
용지 공급 측정 98
용지 미리보기 81, 109
용지 크기 83, 141
용지간의 간격 98
용지에 맞추어 회전 51
용지의 크기 83
인쇄 끌어서 놓기 64
인쇄 대기열
  배경색 35
인쇄 방향 98
인쇄 옵션 97
인쇄 작업 보류 86
인쇄 작업 저장 86
인쇄 후 전진 98
인쇄한 작업의 보류 51
일반적인 워크플로 안내 142
일정한 타일링 120
입력된 값 자동 적용 32, 44
입력된 값 적용 32, 44
자동 계산 32, 43
자동 단위 변환 31, 42
자동 백분율 계산 32, 43
자동 비율 계산 31, 43
자동 작업 네스팅 115
자동 작업 타일링 118
자동 페이지 네스팅 85
자르기 마크 103
자르기 표시 102
작업
  기본 작업 등록 정보 79
  네스팅 111
  네스팅 해제 114
  등록 정보 76
  모니터 36
  보류 86
  삭제 65
  선택 65
  용지에 맞춤 84
  우선순위 86
  위치 84

자르기 125
작업 크기 설정 84
저장 86
중단 67
추가 62
출력 용지보다 큰 118
출력 용지보다 큰 경우 118
타일 맵 인쇄 119
타일링 118
테스트 작업 67
회전 85
작업 네스팅 111
작업 다듬기 125
작업 모니터 36
작업 미리보기 창 30
작업 사이의 간격 84
작업 삭제 65
작업 위치 84
작업 자르기 125
작업 회전 85
작업의 크기 84
정확도 33, 44
정확도 지정 33, 44
정확한 스크린 93
조색판 104
주 화면 새로 고치기 31, 42
직렬 포트 설정 55
창
새로 고치기 31, 42
채도 96
출력 시간 86
출력 시간 설정 86
출력 중단 67
출력 크기 보정 57
출력후 절단 98
측정 단위 33, 44
커팅기 설정 99
클라이언트
Macintosh 클라이언트 설정 22
매킨토시 서버에 필요한 AppleTalk 프로토콜 15
클라이언트를 위한 서버 설정 13
클라이언트 어플리케이션 ... 140
클라이언트 어플리케이션에서 인쇄 140
키보드 단축키 174
타일 맵 119, 123
타일 맵 인쇄 123
타일 출력하지 않기 123
타일링 118
겹침 선 타일링 105
겹침 표시 타일 104
미리보기 82, 109
일정한 타일링 120
제거 125
타일 맵 인쇄 123
타일 선택하기 121
타일 출력하지 않기 123
타일 편집하기 121
타일링 미리보기 82, 109
타일링 제거 125
테두리 104
테스트 작업 67
토너 척도 104
파일 및 프린터 공유 13
파일 형식 172
판넬 크기 118
판넬의 크기 118
페이지 네스팅 85
페이지 범위 85
포트 52
프린터의 마크 프린트 마크 *참조* 프린트 마크 102
핫 폴더 50
해상도 142
환경 설정
지우기 9
환경 설정 지우기 9

목차

1. 소프트웨어 설치 1
시스템 권장 요구 사양 1
설치 순서 1
환경 설정 관리자 사용 5
설치 관리자 사용 5

2. 시작하기 7
소프트웨어의 기본 요소 7
보기 변경 11
작업 과정 추적 14
작업 공간 사용 15
수치 입력 16
환경설정 17
매킨토시 사용자 인터페이스 기능 19
도움말 보기 20
소프트웨어 종료하기 20

3. 파일 작업 21
새로운 문서 작성 21
파일 열기 21
파일 가져오기 21
문서 저장 22
파일로 내보내기 22
EnRoute로 작업 보내기 (윈도우에만 해당) 22
전자 우편으로 작업 보내기 22
문서 닫기 22
연결 및 내장된 파일 23
OLE 객체 사용(윈도우에만 해당) 23
작업 정보로 작업하기 25
작업 통계 25
파일 찾기 26
템플릿 적용하기 26

4. 디자인 센터 사용 30
디자인 센터 표시 30
디자인 센터 탭 30

5. 디자인 편집기 사용법 34
디자인 편집기 표시 34
디자인 편집기 – 레이어 탭 34
디자인 편집기 – 객체 탭 36

6. 객체 선택 38
선택 도구를 사용하여 객체 선택하기 38
효과 내부에 있는 객체 선택하기 38
TAB 키를 사용하여 객체 선택하기 39
디자인 편집기를 사용하여 객체 선택하기 39
모든 객체 선택하기 39
모든 객체의 선택 해제 39
선택 반전하기 39

7. 객체 정렬 40
객체 크기 변경하기 40
객체 이동시키기 41
객체의 회전, 기울이기 및 반사 41
객체 복제 43
자동 일련번호 부여 44
객체 그룹화 45
객체 합성 46
객체 마스킹 47
객체 잠그기 47
객체 순서 변경하기 47
객체 정렬 48

© 2007 SA International

객체 배치 49
객체 간격 조절 49
객체 네스팅 49
객체 붙이기 50
객체 삭제 50

8. 색상 작업 51
사용할 수 있는 색상 모델 51
조색판 작업 51
색상 혼합 도구를 사용하여 색상 적용하기 54
색상 교정기를 사용하여 색상 견본 만들기 56
색상 정보 대화 상자를 사용하여 색상 정의하기 56
기본 색칠 / 색 테두리 색상 설정하기 59
배경 / 전경색 설정 60
테스트 조색판 만들기 60

9. 색칠/색 테두리 편집기 사용법 62
색칠/색 테두리 편집기 표시 62
색칠 유형 62
객체에 무색칠 적용 62
객체에 단색 칠 적용 62
객체에 패턴 칠 적용 63
객체에 그라디언트 칠 적용 64
객체의 색 테두리 속성 편집하기 66
객체에 반복 인쇄 적용 66

10. 모양 작업 68
모양 생성하기 68
디자인 센터를 사용하여 모양 편집하기 68
제어점을 사용하여 모양 편집하기 69

11. 텍스트 작업 70
새로운 텍스트 생성하기 70
디자인 센터를 사용하여 텍스트 특성 변경하기 71
제어점을 사용하여 문자 특성 변경하기 74
텍스트 편집하기 76
텍스트 선택하기 76
텍스트 특성 변경하기 77
기본 텍스트 설정 변경하기 77
대소문자 변경하기 78
커닝 변경하기 78
텍스트 분리 및 결합하기 79
텍스트 방향 변경하기 79
점자 텍스트로 작업하기 79
바코드 작업 80
텍스트 환경 설정 81
글꼴 작업 82

12. 윤곽선 작업 84
윤곽선 생성하기 84

13. 비트맵 작업 87
디자인 센터 사용 87
비트맵 속성 변경하기 88
비트맵 도구 모음 사용 89
선택 윤곽 정의 90
비트맵 편집하기 91
필터 사용 95

14. 효과 작업 98
공통 기능 98
블렌딩 효과 사용 98
렌즈 효과 사용 98
윤곽 커팅선 기능 사용 99

15. 측정 및 레이블 작업 102
거리 측정 102

16. 컬러 인쇄를 위한 시스템 구성 103

© 2007 SA International

입력 프로파일 설정 103
디스플레이 프로파일 설정 103
렌더링 처리 선택 103

17. 데스크탑 프린터로 출력하기 105

18. 출력 관리자 또는 PhotoPRINT 서버에 연결하기 107
출력 관리자에 연결하기 107
PhotoPRINT 서버에 연결하기 108
로컬 영역 네트워크 상에서 하드웨어 키 공유하기 110

19. 디자인 절단 112
컷/플롯 대화 상자 설정 112
컷 / 플롯 대화 상자 – 일반 탭 112
컷 / 플롯 대화 상자 – 판넬 탭 114
컷 / 플롯 대화 상자 – 옵션 탭 117
컷 / 플롯 대화 상자 – 고급 탭 119

20. 디자인 인쇄하기 121
립핑 및 인쇄 대화 상자에서 설정하기 121
립핑 및 인쇄 대화 상자 – 일반 탭 121
립핑 및 인쇄 대화 상자 – 판넬 탭 123
립핑 및 인쇄 대화 상자 – 고급 탭 126
립핑 및 인쇄 대화 상자 – 조절 탭 128
드라이버 옵션 설정 129
스폿 컬러를 사용하여 인쇄하기 130
윤곽 커팅 130

21. 디자인 조각 134
조각 대화 상자 설정 134
조각 대화 상자 – 일반 탭 134
조각 대화 상자 – 판넬 탭 136
조각 대화 상자 – 옵션 탭 138

부록 A - ASCII 코드 142

부록 B – 지원되는 파일 형식 143
AutoCAD DXF 가져오기 144
Gerber 파일 형식 지원되는 기능 144

부록 C – 기능 목록 145

부록 D – 키보드 단축키 147

색인 148

© 2007 SA International

소프트웨어 사용권 계약

다음 약관을 주의 깊게 읽으십시오.

이것은 귀하(개인 또는 단일 업체)와 SA International 간에 체결되는 법적인 계약입니다. 다음 조건에 동의하지 않는 경우, 즉시 본 패키지를 반환해야 합니다. 본 프로그램의 사용은 귀하가 아래에 명시된 조건 및 조항에 동의함을 의미합니다.

동봉된 컴퓨터 프로그램인 "소프트웨어"는 SA International 이 귀하에게 판매하는 것이 아니라 그 사용권을 부여하는 것으로 비독점적, 양도불능의 방식으로 다음 조항에 따라서만 사용이 가능하며, SA International 은 귀하에게 명시적으로 부여하지 않은 모든 권리를 보유합니다. 본 소프트웨어나 SA International 에 관한 어떠한 기밀 정보도 제 3 자에게 공개하거나, 그러한 기밀 정보 사용으로 SA International 에 피해를 주어서는 안됩니다.

1. 사용권

이 소프트웨어는 미합중국 저작권법 및 국제 협약 조항의 보호를 받습니다. 그러므로, 귀하는 소프트웨어 제품을 저작권의 보호를 받는 다른 대상(예: 서적)과 같이 취급해야 합니다. 본 사용권 계약에 따라 귀하는 다음과 같은 작업을 행할 수 있습니다.

(가) 시스템이 읽을 수 있는 형식으로 소프트웨어 복사본 하나를 만들 수 있으며, 이러한 복사본은 오직 백업 목적으로만 사용되어야 합니다. 본 사용권의 명시적 조건에 따라, 귀하는 SA International 의 모든 복사본에 원본에 포함된 저작권 표시 및 기타 모든 재산권 명시를 함께 복사해야 합니다.

(나) 소프트웨어 및 본 사용권에 명시된 모든 권리 뿐만 아니라 본 사용권 사본과 소프트웨어에 포함된 모든 문서를 타인에게 양도할 수 있으며, 이때 사용자는 양도 사실을 SA International 에 서면으로 통지해야 하며 피양도인은 본 사용권의 조건 및 조항을 읽고 이에 동의해야 합니다.

(다) 컴퓨터 한 대에서만 이 소프트웨어를 사용할 수 있으며, 다른 컴퓨터로 소프트웨어를 전송하는 경우 한 번에 컴퓨터 한 대에서만 이 소프트웨어를 사용해야 합니다. "사용중"이라는 것은 컴퓨터의 임시 메모리(램) 또는 영구 메모리(하드 디스크, CD-ROM, 또는 기타 저장 장치)에 로드되는 것을 의미합니다.

2. 제한 사항.

소프트웨어 복사본을 타인에게 배포하거나 네트워크상에서 한 컴퓨터에서 다른 컴퓨터로 소프트웨어를 전송해서도 안됩니다. 소프트웨어를 리버스 엔지니어, 디컴파일 또는 디스어셈블할 수 없으며 사람이 인식할 수 있는 형식으로 변환해서도 안됩니다. 소프트웨어를 수정, 변조, 전송, 임대, 리스, 대여, 재판매, 배포, 네트워킹 또는 소프트웨어 또는 그 일부를 사용하여 파생 제품을 만들 수 없습니다.

3. 사용권 만료.

본 사용권은 만료될 때까지 유효합니다. 사용권 계약 조항 중 어느 하나라도 위반했을 경우 즉시 본 사용권이 만료됩니다. 사용권 만료 시, 사용자는 소프트웨어 및 이 소프트웨어의 모든 사본을 SA International 로 반환해야 하며, 사용자는 이와 같은 절차를 걸쳐 언제든지 본 사용권을 파기할 수 있습니다.

4. 수출 관리법 준수.

귀하는 본 소프트웨어 또는 소프트웨어와 직접 연관된 제품을 미합중국 수출 관리국 법 또는 국제 수출 관리법이 금하는 국가에 직접 또는 간접적으로 전송하거나 수출하지 않으며 법이 금하는 어떠한 목적으로도 사용하지 않음을 동의합니다.

5. 보증 면책, 수리 및 피해 보상의 한계.

SA International 은 소프트웨어 사용으로 인한 침해, 데이터 유실, 이익 손실, 특별, 부수적 또는 결과적 피해에 대한 비용을 포함한 피해에 대하여 그 어떠한 경우에도 책임을 지지 않습니다. 이와 같은 한계는 SA International 또는 승인된 도매업자나 배포업자가 그러한 피해 가능성을 알고 있을 경우에도 적용됩니다. 이와 같은 한계는 SA International 또는 승인된 도매업자나 배포업자가 그러한 피해 가능성을 알고 있을 경우에도 적용됩니다. SA International 은 플로팅, 스캐닝 또는 장치 드라이버에 대한 보증을 하지 않습니다. 이 드라이버는 서비스 차원으로 고객에게 제공되는 것이며, 드라이버 제작시 해당 장비 제조 업체가 자사에 제공한 정보를 바탕으로 개발되었습니다.

SA International 은 소프트웨어나 문서에 나타난 인쇄상 오류에 대해 책임을 지지 않습니다.

6. 일반 사항.

귀사가 최종 사용자 자격을 가진 미국 정부인 경우, 본 소프트웨어 사용권 계약상의 "제한된 권리들"만이 허여되고 그 사용, 공개 및 복제에는 '연방 조달 규정(Federal Acquisition Regulations)' 52.227-7013(c)(1)(ii)가 적용됩니다. 귀사가 최종 사용자 자격을 가진 미국 정부인 경우, 본 소프트웨어 사용권 계약상의 "제한된 권리들"만이 허여되고 그 사용, 공개 및 복제에는 '연방 조달 규정(Federal Acquisition Regulations)' 52.227-7013(c)(1)(ii)가 적용됩니다.

© Copyright 2006 by SA International. 모든 권한 보유. 본 발행물의 어느 부분도 발행인의 사전 서면 허락 없이는 전자적 방식, 기계적 방식, 복사, 녹화 및 녹음이나 기타 어떤 방식이나 형태로든지 복제하거나 검색 시스템에 저장하거나 전송하거나 전달할 수 없습니다. 미국에서 인쇄함. 본 사용 설명서의 정보는 사전 통지 없이 변경될 수 있으며, SA International 이 준수해야 할 약정은 전혀 포함하지 않습니다.

Flexi, FlexiFAMILY, FlexiSIGN-PRO, FlexiEXPERT, FlexiSIGN, FlexiLETTER, FlexiDESIGNER, FlexiCUT, FlexiENGRAVE, PhotoPRINT Server, PhotoPRINT, PhotoPRINT SE, EnRoute-Pro, EnRoute Plus, EnRoute, EnRoute-Machine Shop 및/또는 본 설명서에서 언급한 기타 SA International 제품들은 SA International 의 상표 또는 등록 상표입니다. Illustrator 는 Adobe Systems Incorporated 의 등록 상표입니다. FreeHand 는 Macromedia Corporation 의 등록 상표입니다. CorelDRAW!는 Corel Systems Corporation 의 상표입니다. AppleTalk, ImageWriter, LaserWriter 및 Macintosh 는 Apple Computer, Inc.의 등록 상표이고, Windows 는 Microsoft Corporation 의 등록 상표입니다. 여기에서 언급된 실제 회사 및 제품의 명칭들은 각각 해당 소유자의 상표 및/또는 등록 상표입니다. Adobe®은 Adobe Systems Incorporated 나 그 자회사의 상표이고 특정 국가나 기타 관할 지역에서 등록되어 있을 수 있습니다. PostScript®은 Adobe Systems Incorporated 나 그 자회사의 등록상표이고 특정 국가나 기타 관할 지역에서 등록되어 있을 수 있습니다.

SA International

International Plaza Two, Suite 625

Philadelphia, PA 19113-1518

License Agreement for Users of Adobe® Configurable PostScript® Interpreter and Coded Font Programs

1. Licensor grants to Licensee a nonexclusive sublicense, subject to Paragraph 7 below and the other provisions hereof (a) to use the CPSI Application Object ("Software") solely for Licensee's own internal business purposes in a single central processing unit ("CPU"), optional associated display with a resolution of less than one hundred fifty dots per inch, and, optionally, connected to a single or multiple output device (the "Computer System"); (b) to use the digitally-encoded machine-readable outline programs ("Font Programs") provided by Licensor in a special encrypted format ("Coded Font Programs") and identified herewith to reproduce and display designs, styles, weights, and versions of letters, numerals, characters and symbols ("Typefaces") solely for Licensee's own customary business or personal purposes on the Computer System; and (c) to use the trademarks used by Licensor to identify the Coded Font Programs and Typefaces reproduced therefrom ("Trademarks"). Licensee may assign its rights under this Agreement to a licensee of all of Licensee's right, title and interest to such Software and Coded Font Programs provided the licensee agrees to be bound by all of the terms and conditions of this Agreement.

2. Licensee acknowledges that the Software, Coded Font Programs, Typefaces and Trademarks are proprietary to Licensor and its suppliers. Licensee agrees to hold the Software and Coded Font Programs in confidence, disclosing the Software and Coded Font Programs only to authorized employees having a need to use the Software and Coded Font Programs as permitted by this Agreement and to take all reasonable precautions to prevent disclosure to other parties.

3. Licensee will not make or have made, or permit to be made, any copies of the Software or Coded Font Programs or portions thereof, except as necessary for its use with a single Computer System hereunder. Licensee agrees that any such copies shall contain the same proprietary notices which appear on or in the Software or the Coded Font Programs.

4. Except as stated above, this Agreement does not grant Licensee any rights to patents, copyrights, trade secrets, trade names, trademarks (whether registered or unregistered), or any other rights, franchises, or licenses in respect of the Software, Coded Font Programs, Typefaces, or Trademarks. Licensee will not adapt or use any trademark or trade name which is likely to be similar to or confusing with that of Licensor or any of its suppliers or take any other action which impairs or reduces the trademark rights of Licensor or its suppliers. The Trademarks can only be used to identify printed output produced by the Coded Font Programs. At the reasonable request of Licensor, Licensee must supply samples of any Typeface identified by a Trademark.

5. Licensee agrees that it will not attempt to alter, disassemble, decrypt or reverse engineer the Software or Coded Font Programs.

6. Licensee acknowledges that the laws and regulations of the United States restrict the export and re-export of commodities and technical data of United States origin, including the Software or Coded Font Programs. Licensee agrees that it will not export or re-export the Software or Coded Font Programs in any form without the appropriate United States and foreign government licenses. Licensee agrees that its obligations pursuant to this section shall survive and continue after any termination or expiration of rights under this Agreement.

7. The Software licensed hereunder may be used to generate screen displays on a single Computer System having a screen resolution of less than 150 dots per inch and to generate output on the associated output device. Licensee agrees not to make use of the Software, directly or indirectly, (i) to generate bitmap images on a screen display with a resolution of 150 dots per inch or greater, (ii) to generate Typefaces for use other than with the Computer System, or (iii) to generate printed output on other than an output device that Licensor has designated to be approved for use with the Software on the Computer System. Any failure of Licensee to comply with this provision is a material breach of this End User Agreement.

8. NEITHER LICENSOR NOR ANY OF ITS REPRESENTATIVES MAKES OR PASSES ON TO LICENSEE OR OTHER THIRD PARTY ANY WARRANTY OR REPRESENTATION ON BEHALF OF LICENSOR'S THIRD PARTY SUPPLIERS.

9. Licensee is hereby notified that Adobe Systems Incorporated, a California corporation located at 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704 ("Adobe") is a third-party beneficiary to this Agreement to the extent that this Agreement contains provisions which relate to Licensee's use of the Software, the Coded Font Programs, the Typefaces and the Trademarks licensed hereby. Such provisions are made expressly for the benefit of Adobe and are enforceable by Adobe in addition to Licensor.

10. The Adobe Postscript Interpreter includes an implementation of LZW licensed under U.S. Patent 4,558,302. The Adobe”PostScript”Interpreter, also referred to as CPSI, is provided on an as is basis. SA International is not responsible for any damages arising from the use of the program however caused and on any theory of liability.

© 2007 SA International

1. 소프트웨어 설치

다음은 소프트웨어 설치 지침입니다. 일반 설치를 선택하면 디자인 소프트웨어 뿐만 아니라 출력 관리자, 설치 암호 유틸리티 및 기타 기능이 설치됩니다.

시스템에 출력 관리자를 설치하지 않고 디자인 소프트웨어를 설치할 수도 있습니다. 그러면, 컴퓨터를 작업실의 한 공간에 위치한 출력 장치에 연결하고 다른 공간에서 디자인 작업을 할 수 있기 때문에 유용합니다. 자세한 내용은 110페이지의 "로컬 영역 네트워크 상에서 하드웨어 키 사용"을 참조하십시오.

시스템 권장 요구 사양

본 소프트웨어를 설치하기 전에 아래의 하드웨어 요구사양을 읽으십시오. 최적의 성능을 얻으려면 권장 요구사양을 충족시키는 시스템을 준비하는 것이 좋습니다. 다른 컴퓨터 소프트웨어와 마찬가지로 프로세서가 빠를수록, RAM 용량이 많을수록, 저장 공간이 많을수록 더 큰 파일을 가지고 작업하면서도 처리 시간을 최소화할 수 있습니다.

	Windows
프로세서	Windows XP 및 2003 Server 의 경우 Intel Pentium III Windows Vista 의 경우 Intel Pentium IV 프로세서
메모리	1 GB
설치 공간	400 MB
작업 디스크 공간	4 Gigabytes
운영 체제	Windows Vista Windows XP Windows 2003 Server
비디오	16 비트 컬러의 1152 x 864 해상도 모니터
기타	DVD 드라이브
	현재 다른 장치가 사용하지 않는, 하드웨어키를 설치할 USB 포트
	사용 가능한 출력 장치용 포트
	인터넷 연결

설치 순서

소프트키 설치

본 소프트웨어는 소프트키나 동글이라고도 하는 하드웨어 보호 키 없이는 실행되지 않습니다. 이 키는 소프트웨어를 도난 또는 재사용으로부터 보호하거나 불법 복제를 방지합니다.

소프트키에는 동글이 필요하지 않으며 소프트웨어 라이센스를 다른 컴퓨터로 전송할 수 있도록 하는 보다 유연한 라이센스 사용을 가능하게 합니다. 자세한 사항은 소프트키를 사용하여 소프트웨어 라이센스 전송을 참조하십시오.

소프트키는 활성화 상태의 유효 여부를 재확인하기 위해 30 일마다 인터넷에 연결됩니다. 소프트키가 30 일 이내에 인터넷에 연결할 수 없는 경우 인터넷에 연결하지 않은 상태에서는 다음 10 일 동안만 소프트웨어를 계속 사용할 수 있다는 경고 메시지가 표시됩니다.

광대역 인터넷 연결을 사용하지 않는 경우 SAi 지원부에 연락하여 하드웨어 키를 구입하십시오.

소프트키를 사용하여 소프트웨어 라이센스 전송

소프트키를 사용하면 한 컴퓨터에서 소프트웨어 라이센스를 비활성화하고 다른 컴퓨터에서 활성화하는 방식으로 소프트웨어 라이센스를 다른 컴퓨터로 전송할 수 있습니다.

1. **도움말** 메뉴에서 **등록**으로 이동하여 **라이센스 전송**을 선택합니다.
2. **예**를 클릭하여 현재 소프트웨어를 실행 중인 컴퓨터에서 소프트웨어 라이센스를 비활성화합니다.

   다른 컴퓨터나 동일 컴퓨터에서 라이센스를 다시 활성화할 수 있습니다.

© 2007 SA International

3. 등록 ID 를 적어 두고 **확인**을 클릭합니다.
4. 라이센스가 전송될 컴퓨터에 소프트웨어를 설치합니다. 자세한 사항은 소프트웨어 설치를 참조하십시오.
   a. 라이센스 전송과 관련하여 문제가 발생하면 SAi 지원부로 연락하십시오.

자동 업데이트 경고

이 소프트웨어는 정기적으로 소프트웨어 업데이트를 확인할 수 있습니다.

자동 업데이트는 소프트키에만 사용할 수 있습니다.

자세한 사항은 환경 설정 - 일반 탭 또는 출력 관리자에서 어플리케이션 환경 설정 지정을 참조하십시오.

하드웨어 키 설치

본 소프트웨어는 소프트키나 동글이라고도 하는 하드웨어 보호 키가 없으면 실행되지 않습니다. 이 키는 소프트웨어를 도난, 재사용 또는 불법 복제로부터 보호합니다.

Sentinel 하드웨어 키는 지원되는 유일한 하드웨어 키 형식입니다.

Sentinel 하드웨어 키

업데이트 확인

소프트웨어 업데이트를 확인하려면 **도움말** 메뉴에서 **업데이트 확인**을 클릭합니다.

1. 컴퓨터를 끕니다.
2. 하드웨어 키를 USB 포트에 꽂습니다.
3. 컴퓨터를 켭니다.

소프트웨어 설치 (Windows)

소프트웨어를 설치하려면, 관리자 권한이 필요합니다. 소프트웨어를 사용하려면, 관리자 또는 파워 유저 권한이 필요합니다. 자세한 사항은 Windows 사용 설명서를 참조하십시오.

소프트웨어를 사용하기 전에 이전 소프트웨어 버전에서 새 출력 프로파일 형식(.icc)으로 .ptf 미리 설정을 변환하는 것이 좋습니다. 자세한 사항은 이전 미리 설정 변환을 참조하십시오.

1. 이전 버전의 소프트웨어를 모두 제거합니다.
2. 설치 CD 를 넣습니다.
3. 언어를 선택하고 **확인**을 클릭합니다.
4. **다음**을 클릭합니다.
5. 소프트웨어 사용권 계약을 읽고 **본 계약의 약관에 동의합니다**를 선택한 후 **다음**을 클릭하여 약관에 동의합니다.
6. 이전 버전의 소프트웨어가 설치되어 있지 않은 경우 다음 단계로 건너뛰십시오.

   이전 버전의 소프트웨어가 설치되어 있으면 기존 설치를 덮어쓸지 묻는 메시지가 표시됩니다. 이전 버전 소프트웨어를 덮어쓰려면 **예**를 클릭합니다.
7. 설치할 소프트웨어 기능을 선택하고 **다음**을 클릭합니다.
   - 소프트웨어를 설치하려면 SAi Production Suite 를 선택합니다.
   - 샘플 파일을 설치하려면 Samples 를 선택합니다.
   - 프로파일을 설치하려면 Install ICC Profiles 를 선택합니다.
   - 이 키에 대한 소프트웨어 드라이버를 설치하려면 SafeNet Sentinel System Driver 를 선택합니다. 이 유형의 키를 사용하지 않는 경우, 이 드라이버를 설치하지 않아도 됩니다.

© 2007 SA International

기본 대상 폴더를 변경하려면 **찾아 보기**를 클릭하고 새 대상 폴더를 선택합니다.

설치할 드라이브에 충분한 공간이 있는지 확인하려면

i. **디스크 공간**을 클릭합니다.

ii. 드롭다운 메뉴에서 설치할 드라이브를 선택한 다음 설치에 필요한 충분한 공간이 있는지 확인합니다.

iii. **확인**을 클릭합니다.

> **확인**을 클릭하면 설치 드라이브가 선택한 드라이브로 변경됩니다.

8. 프로그램 폴더를 선택합니다. 이 폴더에 소프트웨어의 바로 가기 아이콘이 나타납니다. 제품에 해당하는 새 폴더가 자동으로 생성됩니다.
9. 소프트웨어를 설치하려면 **다음**을 클릭합니다.
10. 설치 관리자가 설치를 완료하고 나면 **설치 관리자**가 열립니다.

    설치 관리자를 사용하면 사용 가능한 제품의 데모 버전을 실행하거나 소프트웨어와 기타 선택적 기능에 액세스하는 데 필요한 암호를 입력할 수 있습니다. 자세한 사항은 설치 관리자 사용을 참조하십시오.
11. 다음 중 하나를 수행합니다.
    - 사용 가능한 언어로 사용 가능한 제품의 데모 버전을 실행하려면 **데모 모드로 실행**을 선택합니다.
    - 암호를 입력한 후 **제품** 목록에서 제품을 선택하고 **언어** 목록에서 언어를 선택합니다. **추가** 버튼을 사용하여 암호(선택 사항) 섹션에 추가 암호를 입력하여 선택적 기능에 대한 잠금을 해제합니다.

암호	소프트웨어의 기본 어플리케이션 암호입니다.
암호(선택 사항)	추가 옵션을 구매한 경우, 본 소프트웨어를 업그레이드하기 위해 이 필드에 옵션 암호를 입력해야 할 수도 있습니다.

12. **완료**를 클릭합니다.
13. 설치하고자 하는 아이콘 및 환경 설정에 확인 표시를 합니다.
    - 바탕 화면에 바로 가기를 작성하려면 **바탕 화면에 설치**를 선택합니다.
    - 시작 메뉴의 시작 프로그램 폴더에 소프트웨어 바로 가기를 작성하려면 **시작 프로그램에 설치**를 선택합니다. 시작 프로그램 폴더에 바로 가기를 만들면 컴퓨터를 시작할 때마다 소프트웨어가 자동으로 시작되며, 프로그램 창이 최소화되어 Windows 시스템 트레이의 시스템 트레이에 아이콘이 표시됩니다.
    - 환경 설정을 지우려면 **어플리케이션의 이전 설정 지우기**를 선택하거나 이전 환경 설정을 유지하려면 확인을 취소하십시오.
14. **확인**을 클릭합니다.

> 소프트웨어가 시작할 때 자동으로 로드되지 않도록 하는 방법에 대한 자세한 사항은 소프트웨어가 시작 시 자동 로드되지 않도록 설정을 참조하십시오.

소프트웨어 제거 (Windows)

아래 링크에서 운영 체제를 선택하고 지침에 따라 소프트웨어를 제거하십시오.

Windows Vista 용 소프트웨어 제거

1. **파일** 메뉴에서 **종료**를 선택하거나, 시스템 트레이에 있는 소프트웨어 아이콘을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **종료**를 선택하여 소프트웨어를 종료합니다.
2. Windows Vista 제어판이 클래식 보기로 설정된 경우, **프로그램 및 기능**을 두 번 클릭합니다. 그렇지 않으면, **프로그램**에서 **프로그램 제거**를 클릭합니다.
3. 목록에서 소프트웨어를 선택하고 **제거** 버튼을 클릭합니다.
4. 소프트웨어를 제거하려면 **계속**을 클릭합니다.
5. 사용자 정의 파일을 삭제할지 여부를 선택하고 **다음**을 클릭합니다.

> 이 옵션을 선택하면 미리 설정, 작업, 프로파일 등 소프트웨어에서 생성한 모든 파일이 제거됩니다.

© 2007 SA International

6. **마침**을 클릭합니다.
7. 본 소프트웨어가 설치된 하드 드라이브의 폴더(예: C:₩Program Files₩[소프트웨어])를 삭제하고 Windows 의 휴지통을 비웁니다.

Windows XP 용 소프트웨어 제거

1. **파일** 메뉴에서 **종료**를 선택하거나, 시스템 트레이에 있는 소프트웨어 아이콘을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **종료**를 선택하여 소프트웨어를 종료합니다.
2. Windows XP 제어판이 클래식 보기로 설정된 경우, **프로그램 추가/제거**를 두 번 클릭합니다. 그렇지 않으면 **프로그램 추가/제거**를 클릭합니다.
3. 목록에서 소프트웨어를 선택하고 **제거** 버튼을 클릭합니다.
4. 사용자 정의 파일을 삭제할지 여부를 선택하고 **다음**을 클릭합니다.

   이 옵션을 선택하면 미리 설정, 작업, 프로파일 등 소프트웨어에서 생성한 모든 파일이 제거됩니다.

5. **마침**을 클릭합니다.
6. 본 소프트웨어가 설치된 하드 드라이브의 폴더(예: C:₩Program Files₩[소프트웨어])를 삭제하고 Windows 의 휴지통을 비웁니다.

Windows 2003 용 소프트웨어 제거

1. **파일** 메뉴에서 **종료**를 선택하거나, 시스템 트레이에 있는 소프트웨어 아이콘을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **종료**를 선택하여 소프트웨어를 종료합니다.
2. Windows 제어판에서 **프로그램 추가/제거**를 선택합니다.
3. 목록에서 본 소프트웨어를 선택하고 **제거**를 클릭합니다.
4. 사용자 정의 파일을 삭제할지 여부를 선택하고 **다음**을 클릭합니다.

   이 옵션을 선택하면 미리 설정, 작업, 프로파일 등 소프트웨어에서 생성한 모든 파일이 제거됩니다.

5. **마침**을 클릭합니다.
6. 본 소프트웨어가 설치된 하드 드라이브의 폴더(예: C:₩Program Files₩[소프트웨어])를 삭제하고 Windows 의 휴지통을 비웁니다.

소프트웨어 설치 (Macintosh)

다음 절차를 따라 소프트웨어를 설치하십시오.

1. 설치 CD 를 넣습니다.
2. **인스톨러** 아이콘을 두 번 클릭합니다.
3. 화면상의 지시에 따라 응용 프로그램을 설치하십시오.
4. 하드웨어 키를 포트에 꽂습니다.

USB 하드웨어 키 드라이버가 설치되면, 키에 장착된 LED 가 켜지게 됩니다. USB 드라이버는 소프트웨어 설치의 일부로 자동적으로 설치됩니다.

다음 단계를 따라 사용자의 프린터에 대한 ICC 색상 프로파일을 설치합니다.

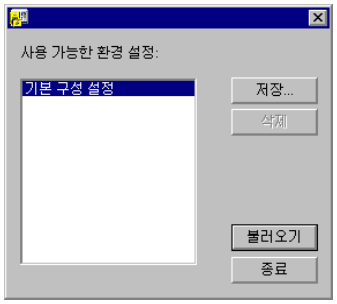
5. ICC 프로파일 CD 를 넣습니다.
6. 사용자의 언어에 맞는 설치 프로그램을 두 번 클릭합니다.
7. 화면의 지시를 따라 사용자의 프린터에 대한 ICC 프로파일을 설치합니다.

소프트웨어 제거 (Macintosh)

1. **파일** 메뉴의 **종료**를 선택하여 소프트웨어를 종료합니다.
2. 바탕화면에 있는 본 소프트웨어의 앨리어스(alias, 바탕화면 아이콘)를 끌어서 휴지통에 넣습니다
3. 소프트웨어를 설치했던 폴더를 끌어서 휴지통에 넣습니다.
4. 휴지통을 비웁니다.

© 2007 SA International

환경 설정 관리자 사용



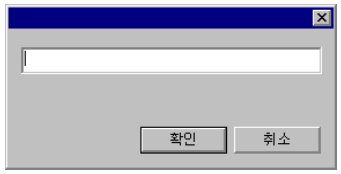
환경 설정 관리자는 모든 출력 장치 설정, 설정 등록 정보, 기본 작업 등록 정보 및 모든 응용 프로그램의 환경 설정을 포함하여 소프트웨어의 모든 설정 값을 파일에 저장할 수 있도록 해 주는 유틸리티입니다.

디자인 소프트웨어나 출력 관리자가 실행 중일 경우에는 환경 설정 집합을 로드할 수 없습니다. 사용자는 환경 설정을 언제라도 저장할 수 있습니다.

환경 설정 집합 저장하기

현재의 환경 설정 집합을 파일에 저장하려면,

1. 환경 설정 관리자를 실행합니다.
2. **저장**을 클릭합니다.



3. 필드에 환경 설정 집합의 이름을 입력하고 **확인**을 클릭합니다.

환경 설정 집합 불러오기

이전에 저장된 환경 설정 집합을 다시 불러오려면,

1. 소프트웨어를 끝냅니다.
2. **환경 설정 관리자**를 실행합니다.
3. 불러오려는 환경 설정 집합을 선택합니다.
4. **불러오기**를 클릭합니다.

소프트웨어를 원래 상태로 복원하기

소프트웨어에 대한 기본 설정 값은 환경 설정의 **기본** 집합에 저장됩니다. 특히, 소프트웨어에 문제가 발생할 경우 소프트웨어를 기본 상태로 복원하면 도움이 될 수 있습니다.

이 환경 설정 집합을 로드하면 출력 관리자의 출력 장치 설정이 제거됩니다.

시스템에 저장된 환경 설정을 지우려면,

1. 소프트웨어를 끝냅니다.
2. **환경 설정 관리자**를 실행합니다.
3. **기본**을 선택합니다.
4. **불러오기**를 클릭합니다.

환경 설정 관리자 끝내기

환경 설정 관리자를 끝내려면, **끝내기**를 클릭합니다.

설치 관리자 사용

설치 관리자를 사용하면 사용 가능한 제품의 데모 버전을 실행하거나 소프트웨어와 기타 선택적 기능에 액세스하는 데 필요한 암호를 입력할 수 있습니다.

설치 관리자에 액세스하려면 Windows **시작** 메뉴에서 소프트웨어의 프로그램 폴더로 이동한 후 **설치 관리자**를 클릭합니다.

설치 관리자는 암호 설치 어플리케이션에 기반을 둡니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.
   - 사용 가능한 언어로 사용 가능한 제품의 데모 버전을 실행하려면 **데모 모드로 실행**을 선택합니다.
   - 암호를 입력한 후 제품 목록에서 제품을 선택하고 언어 목록에서 언어를 선택합니다. **추가** 버튼을 사용하여 암호(선택 사항) 섹션에 추가 암호를 입력하여 선택적 기능에 대한 잠금을 해제합니다.

© 2007 SA International

암호 추가

암호 소프트웨어의 기본 어플리케이션 암호입니다.

암호(선택 사항) 추가 옵션을 구매한 경우, 본 소프트웨어를 업그레이드하기 위해 이 필드에 옵션 암호를 입력해야 할 수도 있습니다.

2. **완료**를 클릭합니다.
3. 설치하고자 하는 아이콘 및 환경 설정에 확인 표시를 합니다.
   - 바탕 화면에 바로 가기를 작성하려면 **바탕 화면에 설치**를 선택합니다.
   - 시작 메뉴의 시작 프로그램 폴더에 소프트웨어 바로 가기를 작성하려면 **시작 프로그램에 설치**를 선택합니다. 시작 프로그램 폴더에 바로 가기를 만들면 컴퓨터를 시작할 때마다 소프트웨어가 자동으로 시작되며, 프로그램 창이 최소화되어 Windows 시스템 트레이의 시스템 트레이에 아이콘이 표시됩니다.
   - 환경 설정을 지우려면 **어플리케이션의 이전 설정 지우기**를 선택하거나 이전 환경 설정을 유지하려면 확인을 취소하십시오.
4. **확인**을 클릭합니다.

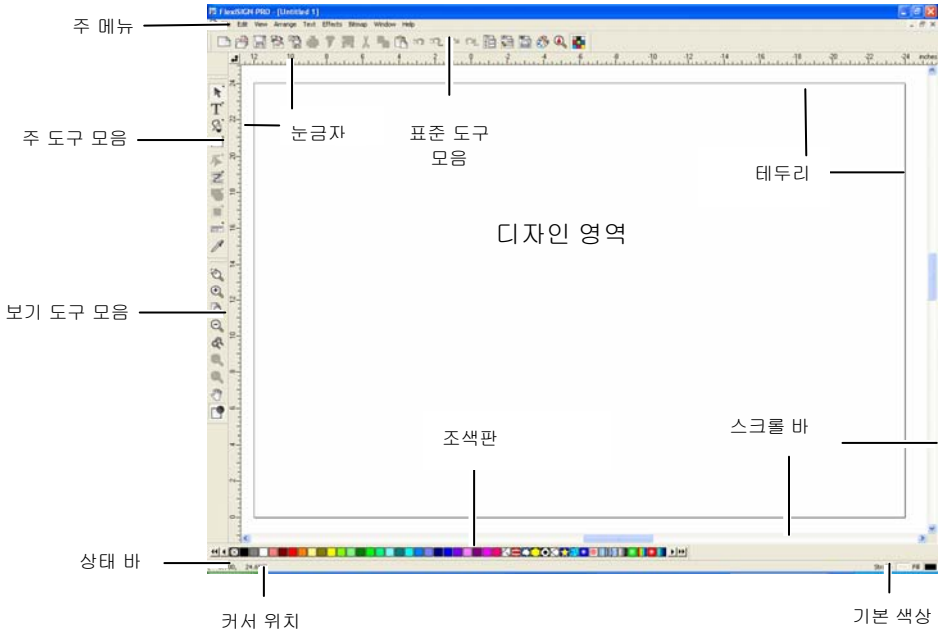
암호를 추가하여 선택적 기능의 잠금을 해제하려면

1. Windows **시작** 메뉴에서 소프트웨어의 프로그램 폴더로 이동한 후 **설치 관리자**를 클릭합니다.
2. 암호를 패스워드(선택 사항) 섹션에 추가하려면 **추가** 버튼을 클릭하고 암호를 대화 상자에 입력합니다.
3. 완료되면 암호가 패스워드(선택 사항) 필드의 목록에 나타납니다.

© 2007 SA International

2. 시작하기

아래의 그림은 본 소프트웨어의 기본 요소들 중 일부를 나타내고 있습니다.



소프트웨어의 기본 요소

도구 모음

도구 모음은 기능별로 일련의 명령들을 모아 둔 것입니다.

표준 도구 모음

도구 모음을 표시하거나 숨기려면,

1. **보기** 메뉴에서 **도구 모음**을 선택합니다.
2. 표시하거나 숨기기를 원하는 도구 모음에서 체크 표시를 하거나 체크 표시를 지웁니다.

   또는, 윈도우에서는,

3. 디자인 영역 둘레에 있는, 도구 모음들이 고정되어 있는 영역에서 오른쪽 마우스 버튼을 누릅니다.
4. 메뉴에서 표시하거나 숨기기를 원하는 도구 모음을 선택하거나 선택을 해제합니다.

도구 모음의 우측 상단에 있는 **닫기** 버튼을 눌러 이것을 숨길 수도 있습니다.

윈도우에서는 도구 모음이 고정되거나 부동하게 됩니다. 고정된 도구 모음은 디자인 영역 주위의 고정된 자리에 위치하게 됩니다. 부동 도구 모음은 디자인 영역 어디에나 위치할 수 있습니다. 도구 모음 고정을 해제하여 부동 도구 모음이 되도록 한 다음 디자인 영역 어느 곳에나 위치시킬 수 있습니다. 매킨토시 도구 모음은 항상 부동 상태에 있습니다.

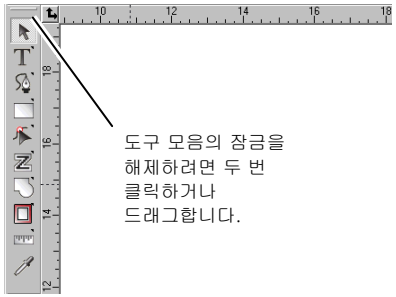
도구 모음 고정을 해제하려면,

- 도구 모음을 고정된 위치에서 드래그합니다. (버튼을 드래그하지 마십시오).

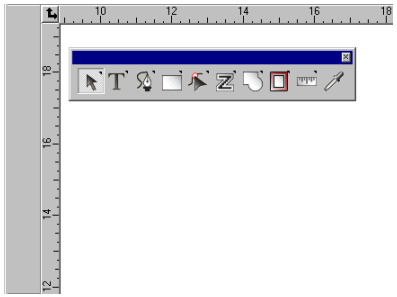
  또는

- 도구 모음을 두 번 클릭합니다. (버튼을 두 번 클릭하지 마십시오).

버튼을 드래그하거나 두 번 클릭하여 도구 모음을 고정시키거나 고정을 해제할 수 없습니다.



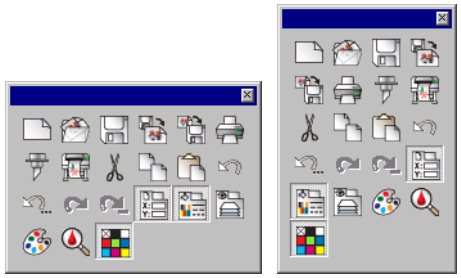
고정 도구 모음



고정 해제된 보기 도구 모음

© 2007 SA International

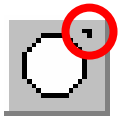
.



표준 도구 모음의 여러가지 형태

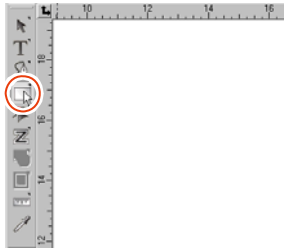
부동 도구 모음의 형태는 그 테두리를 드래그하여 조절할 수 있습니다.

버튼의 우측 상단 모서리에 작은 삼각형이 나타나는 경우, 이것은 버튼이 추출 팔레트(tear-off palette)의 일부임을 나타내는 것입니다.

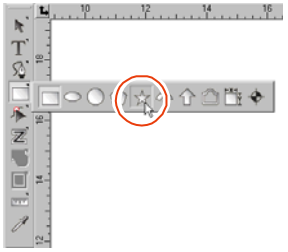


추출 팔레트에 있는 도구들을 사용하려면,

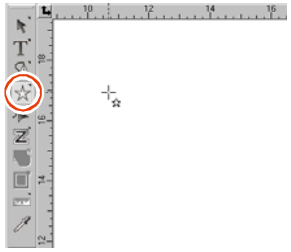
5. 버튼을 한 번 클릭하고 약간 드래그하면 팔레트 전체가 나타납니다.
6. 팔레트가 나타나면, 원하는 도구를 선택한 다음 마우스 버튼을 놓아 새 도구를 나타내거나 원(原) 팔레트에서 팔레트 전체를 끌어서 그리기 영역에서 마우스를 놓습니다(drop).



원 팔레트



추출 팔레트를 끌어서 새 도구를 선택합니다.



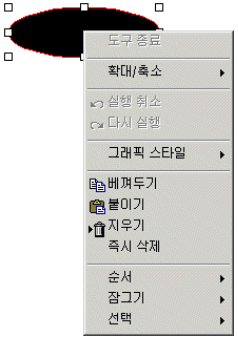
새 도구가 선택됩니다.

메뉴

메뉴는 명령들이 수행하는 작업의 종류별로 이 명령들을 모아 놓은 것입니다.

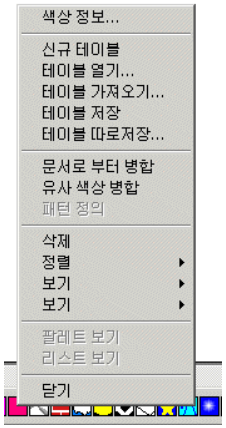
소프트웨어에 있는 요소들에 대하여 오른쪽 마우스 버튼을 클릭할 경우, 컨텍스트 메뉴가 표시됩니다. 오른쪽 마우스 버튼을 클릭하는 요소에 따라 다른 컨텍스트 메뉴가 나타납니다.

© 2007 SA International



모양에 대하여 오른쪽 마우스 버튼을 클릭하는 경우

빈 영역에 대하여 오른쪽 마우스 버튼을 클릭하는 경우



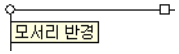
조색판에 대하여 오른쪽 마우스 버튼을 클릭하는 경우

툴 팁

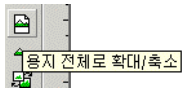
드래그할 수 있는 모든 필드 및 제어점은 툴 팁을 표시함으로써 도움을 줍니다. 일부 명령은 화면 하단에 간략한 설명을 표시하기도 합니다.

툴 팁을 표시하려면 커서를 필드, 명령이나 제어점 위에서 몇 초 동안 맴돌게 하면 됩니다.

툴 팁이 나타난 수치 필드



툴 팁이 나타난 제어점



툴 팁이 나타난 버튼

디자인 영역

디자인 영역은 소프트웨어 화면 내의 흰색 영역을 말합니다. 경계선이 기준이 되며 배경의 크기를 나타냅니다. 디자인 영역의 크기는 디자인의 크기나 출력 중 용지에 나타나는 디자인의 위치를 제한하지 않습니다.

여백은 디자인 영역 내에 위치할 수 있습니다. 이 여백들은 디자인 영역 내에 객체들을 배치하고 정렬하는 데 사용됩니다. 그리기 영역의 크기 및 색상을 변경하고 경계선을 표시하거나 숨길 수 있습니다. 문서 등록 정보 설정 방법에 대한 자세한 사항은 30페이지의 “디자인 센터 – 문서 탭” 을 참조하십시오.

조색판

조색판은 디자인 내의 객체들에 적용할 수 있는 표준 색상, 그라디언트 및 패턴을 포함합니다. 조색판에 대한 자세한 사항은 51페이지의 “조색판 작업”을 참조하십시오.

조색판을 표시하거나 숨기려면, **보기** 메뉴에서 **조색판**을 선택합니다. 그러면 숨겨진 조색판을 표시할 수도 있습니다.

눈금자 및 격자

눈금자는 주화면의 상단 및 좌측을 따라 표시되어 객체를 측정하고 정렬하는 데 도움을 줍니다. 디자인 영역에서 커서를 이동함에 따라 각 눈금자의 눈금선이 커서의 움직임을 따라다니게 됩니다. 또한, 커서 위치의 좌표가 화면 좌측 하단 가장자리에 나타납니다.

보기 메뉴에서 눈금자를 표시하거나 숨기려면, **표시**로 가서 **눈금자 표시**를 클릭합니다.

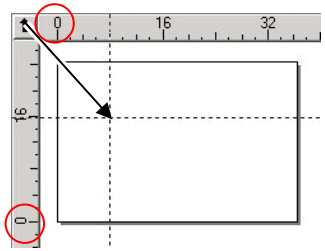
눈금자와 같이 격자도 디자인 영역에서 객체들을 정렬시키는 데 도움을 줍니다. 격자는 디자인 영역 내에서 가로 점선들 및 세로 점선들로 표시됩니다. 이 점선들은 출력 시에는 나타나지 않습니다.

보기 메뉴에서 눈금자를 표시하거나 숨기려면, **표시**로 가서 **격자 표시**를 클릭합니다.

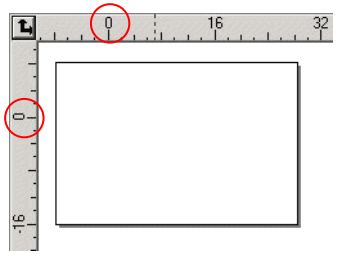
길이를 나타내는 눈금자, 격자 및 기타 모든 수치들은 본 소프트웨어에서 설정한 단위 체계를 따릅니다. 단위 체계를 변경하려면 눈금자 위에서 오른쪽 마우스 버튼을 눌러 다른 단위를 선택합니다. 매킨토시에서는 눈금자 위에서 마우스 버튼을 누른 채 그대로 있으면 됩니다.

기본 설정으로 눈금자의 원점은 디자인 영역의 좌측 하단 가장자리에 위치합니다. 원점을 변경하려면, 화면의 좌측 상단 가장자리에 있는 원점 아이콘을 눌러서 드래그하면 됩니다.

© 2007 SA International



원점 아이콘을 눌러서 드래그함



새로운 원점

눈금자 및 격자 설정 대화상자를 사용하여 원점의 위치를 조절할 수도 있습니다. 이 대화상자를 표시하려면,

- 디자인 영역의 좌측 상단 가장자리에 있는 **원점** 아이콘을 두 번 클릭하거나,

  또는

- **보기** 메뉴에서 **눈금자 및 격자**를 선택합니다.

눈금자 및 격자 대화상자는 두 개의 탭, **눈금자** 그리고 **격자**로 구성되어 있습니다. 탭을 선택하려면 대화상자 상단에 있는 탭을 누르십시오.

눈금자 탭에서 아래의 각 사항을 조절할 수 있습니다.

원점 신규 원점의 X, Y 좌표를 입력합니다.

방향 이 버튼들 중 하나를 클릭하면 X, Y 눈금자의 좌표 방향을 변경할 수 있습니다.

단위 이 목록에서 길이를 표시하기 위해 사용할 단위 체계를 선택합니다.

격자 탭에서는 아래의 각 사항을 조절할 수 있습니다.

간격 인접하는 점들 간의 가로 및 세로 간격.

격자에 붙기 이 옵션에 체크 표시를 하면 객체를 격자에 붙인 채로 이동시키거나 그 크기를 변경할 수 있습니다.

격자를 점으로 표시 격자를 실선 대신 교차점에서 점으로 표시하려면 확인 표시를 합니다.

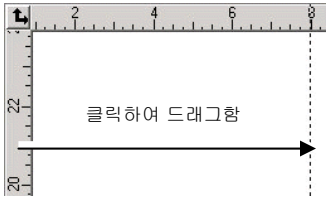
기준선

기준선을 사용하여 문서상에서 디자인 요소들을 정렬한 상태를 눈으로 볼 수 있습니다.

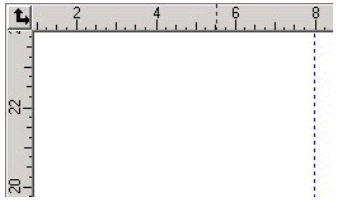
보기 메뉴에서 기준선을 표시하거나 숨기려면, **표시**로 가서 **기준선 표시**를 클릭합니다.

아래의 방식으로 기준선을 만들 수 있습니다.

- 눈금자상의 한 점을 눌러 드래그합니다. 어느 눈금자에서 점을 드래그하였는가에 따라 세로 기준선이나 가로 기준선이 생성됩니다.



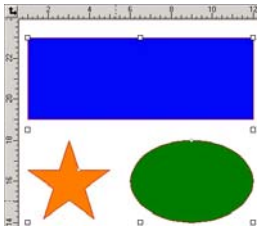
눈금자상의 한 점을 눌러 드래그합니다.

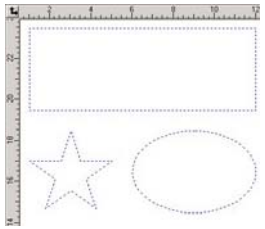


세로 기준선이 생성됩니다.

- 객체를 선택한 다음, **배열** 메뉴에서 **기준선**으로 가서 **기준선 만들기**를 클릭합니다. 기준선을 원본 객체로 다시 변환하려면, 동일 메뉴에 있는 **기준선 해제**를 선택하십시오.

대각 기준선을 생성하려면, 가로 기준선이나 세로 기준선을 생성하고 기준선의 잠그기를 해제한 다음, 디자인 센터 – 회전 탭에서 가로 기준선이나 세로 기준선을 회전시키십시오.


객체 선택


기준선으로 변환된 객체

- 디자인 편집기에서 객체들을 일반 레이어에서 **기준선** 레이어로 드래그합니다. 기준선 레이어에 관한 자세한 사항은 34페이지의 “디자인 편집기 – 레이어 탭”을 참조하십시오.

기준선을 잠그려면,

© 2007 SA International

- **배열** 메뉴에서 **기준선**으로 가서 **기준선 잠그기**를 누릅니다.

기준선은 경계 상자를 주위에 드래그하여 선택할 수 없습니다. 기준선을 클릭해야 합니다.

모든 기준선을 선택하려면,

1. **편집** 메뉴에서 **선택**으로 가서 **속성별 선택** 명령을 클릭합니다.
2. 객체 탭에서 **기준선**을 선택합니다.
3. **확인**을 클릭합니다.

상태바

상태 바는 화면 하단에 위치한 영역으로서 아래의 정보를 나타냅니다.

현재 커서가 위치한 X, Y 좌표나 선택한 명령에 대한 추가 정보.

기본 색칠 및 색 테두리의 색상이나 전경색 및 배경색(비트맵 편집 모드인 경우).

보기 변경

디자인 영역을 보는 방법을 변경할 수 있는 몇 가지 명령들은 다음과 같습니다.

휠 마우스 사용

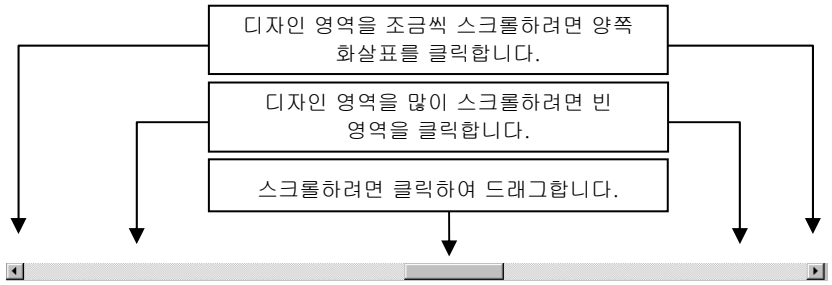
컴퓨터에 휠 마우스에 장착되어 있을 경우, 마우스 휠을 사용하여 보기를 조절할 수 있습니다.

- 마우스 휠을 위 아래로 움직이면 보기가 상하로 이동하게 됩니다.
- **SHIFT** 키를 누른 채로 휠을 위 아래로 움직이면 보기가 좌우로 이동하게 됩니다.

CTRL 키를 누른 채로 휠을 위 아래로 움직이면 보기가 확대 또는 축소됩니다.

스크롤 바 사용

스크롤 바는 디자인 영역의 하단 및 오른쪽에 위치한 세로 및 가로 바입니다. 이를 사용하여 디자인 영역을 스크롤 할 수 있습니다.



확대/축소 및 이동

확대/축소 도구는 문서 내에서 항목의 확대 정도를 변경하여 다소의 세부사항을 볼 수 있도록 해줍니다. 이는 출력물의 크기를 변경시키지 않습니다.

현재 보기 크기의 두 배로 보기 중심을 확대합니다.

현재 보기 크기의 반으로 보기 중심을 축소합니다.

보기 크기를 디자인 영역 크기에 맞게 조절합니다.

보기를 이전 배율로 전환합니다.

선택된 객체에 맞도록 보기 크기를 조절합니다. 선택된 객체가 없는 경우, 이 버튼은 비활성화됩니다.

기존의 모든 객체에 맞도록 보기 크기를 조절합니다. 디자인에 객체가 없는 경우, 이 버튼은 비활성화됩니다.

이 도구를 선택하고 디자인 영역 내부를 클릭하여 드래그하면 보기 위치를 이동시킬 수 있습니다.

이 도구를 선택한 다음,

클릭하여 현재 보기의 크기가 두 배로 확대되도록 합니다. 클릭한 점이 보기의 중심이 됩니다.

- **SHIFT** 키를 누른 채로 클릭하여 현재 보기의 반으로 축소되도록 합니다. 클릭한 점이 보기의 중심이 됩니다.
- 이것을 눌러 드래그하면 디자인 영역의 특정 부분이 확대됩니다.

확대/축소 또는 이동 도구를 클릭할 때마다, 보기가 확대되거나 이동합니다. 기본 설정으로써 커서는 확대/축소나 이동 도구를 사용한 후에 이전 도구로 되돌아갑니다. 확대/축소 또는 이동 도구를 다시 사용하려면 이 도구를 다시 선택해야 합니다.

© 2007 SA International

확대/축소 도구나 이동 도구를 사용할 때마다 이것을 선택하지 않고 사용하려면 아래 방식 중 하나를 택하십시오.

- **확대/축소** 도구를 두 번 클릭한 다음 **한번 확대/축소한 후 이전 도구로 복귀** 옵션의 체크 표시를 지웁니다.

또는

1. **편집** 메뉴에서 **환경 설정** 명령을 선택합니다.
2. **도구** 탭을 클릭합니다.
3. 목록에서 **확대/축소**를 선택합니다.
4. 한번 확대/축소한 후 이전 도구로 복귀 옵션의 체크 표시를 지웁니다.
5. **확인**을 클릭합니다.

네비게이터 보기 사용

네비게이터 보기를 사용하면 문서 전체를 보고 어느 부분을 화면에 나타낼 것인가를 지정할 수 있습니다.

보기 메뉴에서 네비게이터 보기를 표시하려면, **네비게이터 보기**를 선택합니다.

디자인 영역

네비게이터 보기

보기를 변경하려면,

- 보기 영역 안의 한 점을 눌러 드래그하여 디자인 영역에 나타낸 부분을 이동시킵니다.
- 보기 영역의 크기를 변경하기 위해 그 둘레의 한 제어점을 눌러 드래그하면 그 크기가 디자인 영역에서 확대되거나 축소됩니다.

객체의 색칠 표시

색칠 표시 옵션이 활성화된 경우, 모든 벡터 객체는 채색되어 나타납니다. 비활성화된 경우에는 윤곽선만 나타납니다.

보기 메뉴에서 색칠을 표시하거나 숨기려면, **색칠 표시**를 선택합니다.

색칠 표시가 비활성화된 경우, 아래의 모드를 사용하여 그 윤곽선을 나타낼 수 있습니다.

레이어 색상 표시	레이어 색상을 사용하여 모든 윤곽선들이 표시됩니다. 레이어 색상 변경 방법에 관한 자세한 사항은 35페이지의 “레이어 색상 변경”을 참조하십시오.
색칠 색상 표시	객체가 가지고 있었던 원래의 색칠 색상을 사용하여 윤곽선을 나타냅니다.
윤곽선 방향 표시	세 가지 색상을 사용하여 윤곽선이 표시됩니다. 시계 방향 윤곽선의 경우 녹색, 반시계 방향 윤곽선의 경우 청색, 열린 윤곽선의 경우 회색으로 나타납니다. 선택한 객체는 여전히 레이어 색상으로 나타납니다.

색칠 표시 활성화

색칠 표시 비활성화 (색칠 색상 표시)

색칠 표시 비활성화(레이어 색상 표시)

색칠 표시 비활성화(윤곽선 방향 표시)

윤곽선을 나타내는 방법을 변경하려면,

색칠 모드 도구를 두 번 클릭한 후 **와이어프레임** 옵션을 선택합니다.

또는

1. **편집** 메뉴에서 **환경 설정** 명령을 선택합니다.
2. **도구** 탭을 클릭합니다.
3. 목록에서 **색칠 표시**를 선택합니다.
4. **와이어프레임** 옵션을 선택합니다.

© 2007 SA International

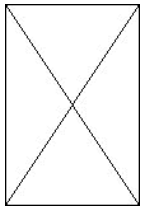
5. **확인**을 클릭합니다.

비트맵 미리 보기

비트맵 이미지를 표시하거나 숨길 수 있습니다.

보기 메뉴에서 비트맵을 표시하거나 숨기려면, **비트맵 미리 보기**를 선택합니다.

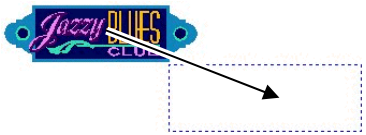
비트맵 미리 보기 활성화


비트맵 미리 보기 비활성화

미리 보기 표시

미리 보기 표시가 활성화되어 있을 경우, 편집되거나 이동 중인 객체의 복사본이 표시됩니다. 이 옵션이 꺼져있을 경우, 객체의 경계를 나타내는 사각형이 나타납니다. 복잡한 객체들을 가지고 메모리가 많이 소요되는 작업 시, 미리 보기 표시가 활성화되어 있을 경우, 시스템 속도가 느려질 수 있습니다.

보기 메뉴에서 미리 보기를 표시하거나 숨기려면, **미리 보기 표시**를 선택합니다.



미리 보기 표시를 비활성화하고 객체 이동시키기

미리 보기 표시를 활성화하고 객체 이동시키기

디자인 영역 화면 재표시

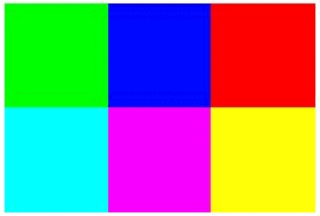
디자인 편집 시 변경 사항들이 정확하게 반영되지 않는 경우가 종종 있습니다. 디자인 영역을 완전하게 업데이트하려면, **보기** 메뉴에서 **화면 재표시** 명령을 선택하십시오. 이 때, 디자인 영역 화면이 다시 표시됩니다.

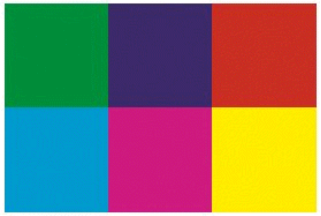
CMYK 에서 객체 미리 보기

문서를 인쇄하는 경우, CMYK 화면상 미리 보기를 사용하여 출력 결과를 미리 볼 수 있습니다. 이 기능은 문서상의 색상을 인쇄 시 나타날 색상으로 변경하는 것입니다. CMYK 색상 영역을 벗어나는 색상은 가능한 한 가장 가까운 CMYK 색상 값으로 조절됩니다.

보기 메뉴에서 CMYK 모드로 색상들을 미리 보려면, **소프트 프루핑**을 선택합니다.

문서와 조색판에 있는 객체들이 바래 보이면 소프트 프루핑 기능이 켜져 있기 때문일지도 모릅니다.


소프트 프루핑을 끈 경우


소프트 프루핑을 켠 경우

색상을 정확하게 미리 보려면, 인쇄 시 사용할 색상 프로파일 및 렌더링 처리를 올바로 설정해야 합니다. 자세한 사항은 103페이지의 “컬러 인쇄를 위한 시스템 구성”을 참조하십시오.

색상별 객체 필터링

객체들은 디자인 영역에서 색상 별로 필터링할 수 있습니다. 예를 들어, RGB 색상공간을 사용하여 모든 객체들을 표시하거나 모든 녹색 객체들을 표시할 수 있습니다.

색상 필터를 사용하여 객체를 필터링하려면,:

1. **보기** 메뉴에서 **보기 필터**를 선택합니다.
2. 보려고 하는 색상들을 선택합니다.
   - 특정 색상 공간으로부터 모든 색상들을 선택하려면 이 색상 공간 체크 상자를 클릭합니다.
   - 한 색상 공간 내에 있는 특정 색상을 선택하거나 선택을 해제하려면 이 색상을 클릭합니다.

© 2007 SA International

- 모든 색상 공간들로부터 모든 색상을 선택하려면 **모두 표시**를 클릭합니다.
- 모든 색상 공간들로부터 모든 색상의 선택을 해제하려면 **표시 안 함**을 클릭합니다.

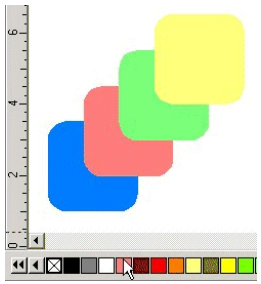
3. **확인**을 클릭합니다.

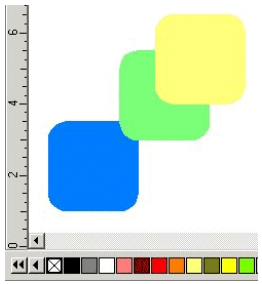
필터링 설정은 문서와 함께 저장되지 않습니다. 다음에 이 파일을 열 때에는 모든 객체들이 표시될 것입니다.

조색판에서 상황 메뉴를 사용하여 색상 별로 객체를 필터링 할 수도 있습니다.

4. 조색판에 있는 색상 위에 커서를 위치시킵니다.
5. 조색판에 대하여 오른쪽 마우스 버튼을 클릭합니다. 메뉴가 표시됩니다.
6. **보기** 메뉴에서 필터링 옵션을 선택합니다. 아래의 옵션들을 사용할 수 있습니다.

이 색상 숨기기	이 색상을 사용하는 객체들이 표시되지 **않습니다**.
이 색상 표시	이 색상을 사용하는 객체들이 표시됩니다.
이 색상을 제외한 모든 색상 표시	이 색상을 사용하는 객체들만 표시되지 **않습니다**.
이 색상을 제외한 모든 색상 숨기기	이 색상을 사용하는 객체들만 표시됩니다.
모든 색상 표시	모든 객체들이 표시됩니다.


조색판 위에 커서 올려 놓기


“이 색상 숨기기’를 선택한 후

작업 과정 추적

본 소프트웨어는 동작 단계들을 추적할 수 있는 몇 가지 추적 도구를 갖추고 있어 작업상의 실수를 복구하는 것이 용이합니다.

이전 단계 실행 취소 및 재실행

편집 메뉴에서 이전 동작의 실행을 취소하려면, _____**실행 취소**를 선택합니다**. 실행 취소** 명령 후에 이전 동작의 이름이 표시됩니다.

편집 메뉴에서 취소한 동작을 재실행하려면 , _____ **재실행**을 선택합니다**.**

다중 단계 실행 취소 및 재실행

이전 동작만 취소하는 대신 일련의 동작들의 실행을 취소할 수 있습니다.

1. **편집** 메뉴에서 **다중 실행 취소**를 선택합니다.

최근 실행한 동작들의 목록이 나타납니다. 이 동작들은 가장 최근에 실행한 단계가 목록의 상단에 나타나도록 순서대로 표시됩니다.

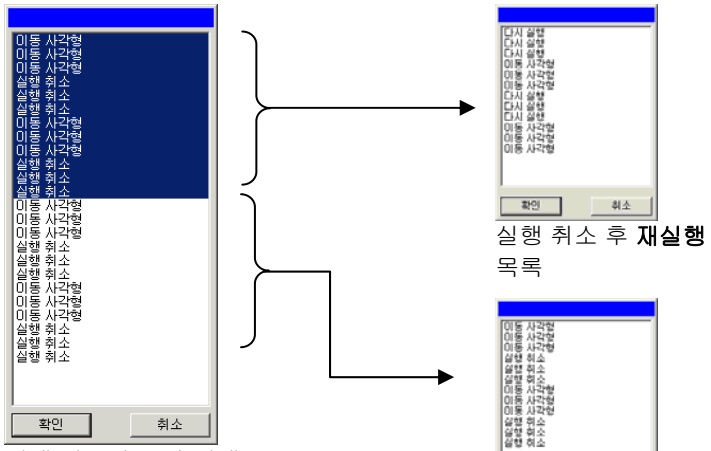
2. 상단에서부터 시작하여 취소하기 원하는 동작들을 클릭하고 드래그하여 선택합니다.

디자인 영역은 실행 취소 과정의 미리 보기를 보여줍니다.

3. 실행 취소를 확인하고 적용하려면 **확인**을 누르십시오.

선택한 동작들이 취소되어 재실행 목록에 표시됩니다.

© 2007 SA International



실행 취소할 동작 선택

실행 취소 후 **재실행** 목록

실행 취소 후의 **실행 취소** 목록

여러 동작들에 대한 실행을 취소한 후에, 이 동작들을 취소하지 않으려면 :

4. **편집** 메뉴에서 **다중 동작 재실행**을 선택합니다.

   실행 취소한 단계들의 목록이 나타납니다.

5. 취소하지 않으려고 하는 동작들을 선택하기 위해 상단에서부터 시작하여 클릭하고 드래그합니다.

   디자인 영역은 미리 보기를 나타냅니다.

6. **확인**을 클릭합니다.

실행 취소 및 재실행할 수 있는 동작들의 수는 조절할 수 있습니다. 예를 들어, 단계 수를 50 으로 설정하는 경우 50 번째 단계를 실행한 후에는 첫번째 단계가 삭제되고 51 번째 단계가 목록 상단에 나타납니다.

실행 취소 목록에 저장할 동작들의 수를 조절하려면,

7. **편집** 메뉴에서 **환경 설정**을 선택합니다.
8. **일반** 탭의 **최대 실행 취소/재실행 횟수**에 원하는 단계 수를 입력합니다.
9. **확인**을 클릭합니다.

이전 단계 반복

이전 단계를 반복하려면, **편집** 메뉴에서 **반복**을 선택합니다. **반복** 명령 후에 이전 동작의 이름이 표시됩니다.

아래의 명령들만 반복할 수 있습니다.

- 객체 이동
- 객체 복제
- 객체 배율 조절
- 효과 적용

작업 공간 사용

작업 공간은 메뉴, 버튼, 명령 및 키보드 단축키 정의의 내용들과 이 내용들이 있는 장소를 저장합니다. 더욱 사용하기 편리한 디자인 소프트웨어가 되도록 작업 공간 특성을 변경하여 본 소프트웨어의 인터페이스를 재구성할 수 있습니다.

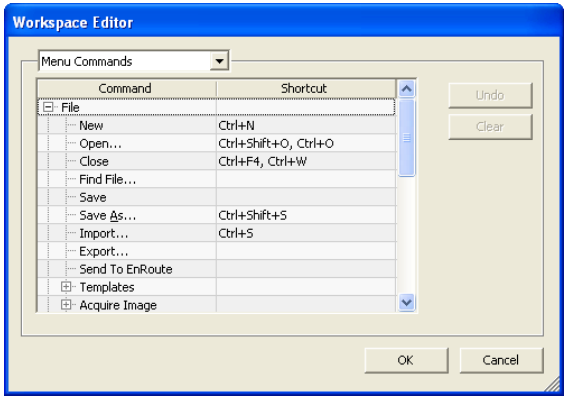
작업 공간을 변경하려면, **파일** 메뉴에서 **작업 공간**으로 가서 작업 공간을 선택합니다.

작업 공간 편집기

작업 공간 편집기를 사용하면 메뉴 명령 및 도구에 대한 바로 가기 키를 사용자 지정할 수 있습니다. 기본 바로 가기 키가 모두 표시되어 있습니다.

,:

10. **파일** 메뉴에서 **작업공간**으로 가서 **사용자 정의**를 선택합니다.



1. 메뉴 명령 또는 도구를 탐색합니다.

© 2007 SA International

- **명령** 또는 **단축키**를 강조 표시합니다.
- 새 바로 가기 키를 지정할 키 조합을 누릅니다.
- 여러 바로 가기를 하나의 명령에 지정하려면 바로 가기를 두 번 클릭합니다.
- 이전 바로 가기로 되돌리려면 **실행 취소**를 클릭합니다.
- 지정된 바로 가기를 제거하려면 **지우기**를 클릭합니다.

바로 가기에는 단일 문자나 문자, Shift, Ctrl 또는 Alt 키 조합을 포함될 수 있습니다.

2. **확인**을 클릭합니다.

수치 입력

본 소프트웨어는 수치 입력을 손쉽게 해주는 여러 가지 고유 기능들을 지원합니다.

스피너 제어 사용

스피너 제어

스피너 제어를 사용하여 수치를 증가시키거나 감소시킬 수 있습니다. 화살표 중 하나를 마우스로 클릭하거나 클릭한 채로 있으면 수치가 조금씩 증가하거나 감소합니다. 컴퓨터 키보드의 화살표 키를 사용해도 동일한 효과를 얻을 수 있습니다.

기본으로 제공된 산술 연산 사용

본 소프트웨어는 수치가 입력될 때마다 여러 가지 계산 작업을 수행할 수 있습니다.

자동 단위 변환

기본 측정 단위와 다른 단위를 사용하여 값을 입력할 경우, 소프트웨어는 이 값을 기본 단위로 자동 변환합니다.

예를 들어, 기본 단위가 인치인 경우 **1 ft** 를 입력하면 소프트웨어는 이 값을 **12 in** 로 변환합니다.

지원되는 단위는 다음과 같습니다.

in, "	인치
ft, '	피트
mm	밀리미터
cm	센티미터
m	미터
pt	포인트

비율 계산

A:B 의 형식으로 비율을 입력하면, 소프트웨어는 필드의 이전 값을 입력한 비율만큼 조정합니다.

예를 들어, 값이 **12** 로 설정되어 있는 상태에서 **2:3** 을 입력하면 새 값은 **8** 이 됩니다.

백분율 계산

X%의 형식으로 백분율을 입력하면, 소프트웨어는 필드의 이전 값을 입력한 백분율만큼 조정합니다.

예를 들어, 값이 **10** 로 설정되어 있는 상태에서 **90%**를 입력하면 새 값은 **9** 가 됩니다.

간단한 산술 연산자

간단한 산술 식을 입력하면, 소프트웨어는 산술 결과를 계산하여 나타난 값을 해당 필드에 입력합니다.

사용할 수 있는 산술 연산자는 다음과 같습니다(우선 순위).

/ 나누기

******* 곱하기

+ 더하기

- 빼기

예를 들어, **1/8** 을 입력할 경우 계산된 값은 **0.125** 입니다.

연산자의 우선 순위는 둘 이상의 연산이 지정될 경우 계산되는 산술 연산의 순서를 결정합니다. 이전 목록에서, 연산자는 우선 순위에 따라 위에서부터 아래로 나열되어 있습니다. 예를 들어,

© 2007 SA International

6/2*3 을 입력하는 경우 소프트웨어는 **6/2** 를 먼저 계산한 후 그 결과를 **3** 으로 곱해 **9** 라는 최종 값을 산출해 냅니다.

입력된 값과 표현식 자동 적용

수치 필드에 수치, 비율, 또는 산술 연산을 입력하면 소프트웨어는 잠시 후 그 값을 자동으로 적용합니다. 탭을 눌러 수치를 즉시 적용할 수도 있습니다. **ENTER** 를 누르면 **확인** 버튼을 작동시켜 대화상자가 닫힐 수 있으니 누르지 않도록 하십시오.

환경설정

본 소프트웨어에서 새 파일을 열 때마다 요소들이 원하는 대로 나타날 수 있도록 이 요소들을 설정하여 저장할 수 있습니다. 이 설정들은 **프로그램 환경 설정**이라고 합니다.

문서별로 저장할 수 있는 다른 설정들도 있습니다. 이 설정들은 문서를 열거나 저장할 때마다 해당 문서에만 적용됩니다. 이 설정들은 **문서 환경설정**이라고 합니다.

프로그램 환경 설정을 변경하려면, **편집** 메뉴에서 **환경설정**을 선택하십시오.

환경설정 – 일반 탭

.

실행 취소/다시 실행 최다 횟수 실행 취소/재실행 목록에 저장할 동작들의 수를 설정합니다. 이 필드의 수가 작을수록 메모리 사용량이 적어집니다.

선택 허용값 커서가 객체와 얼마나 떨어져 있어야 이 객체를 선택할 수 있는지를 설정합니다. 큰 값을 설정할수록 점을 선택하는 것이 쉬워집니다.

각도 억제 **SHIFT** 키를 누른 채로 객체를 회전시킬 시 억제할 각도를 설정합니다. 객체는 이 필드에 정한 증분만큼 회전됩니다.

자동 저장 간격 열린 문서는 정기적으로 저장됩니다. 이 필드에서 저장 간격을 지정할 수 있습니다.

휴지통 용량 휴지통 레이어에 저장할 수 있는 객체들의 수

정확도 수치 필드에서의 소수점 이하 자리수

색상 팝업 창 표시 방식 채우기/스트로크 대화 상자에서 색상을 선택할 때 나타나는 팝업 창이 이름을 포함한 조색판 목록인지 조색판의 팔레트인지를 선택합니다.

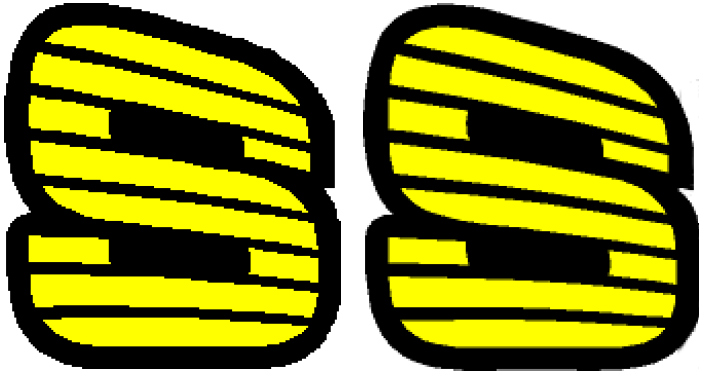
리스트 보기

팔레트 보기

종료 시 설정 저장 선택한 경우, 소프트웨어를 종료할 때 소프트웨어의 현재 설정이 저장되며 다음에 시작할 때 이 값을 복구합니다. 선택을 취소하면, 설정이 저장되지 않으며, 소프트웨어를 시작할 때 이 옵션을 선택한 상태에서 마지막으로 소프트웨어를 종료할 당시의 설정 값을 불러옵니다. 기본적으로 이 옵션이 선택되어 있습니다.

부드러운 화면 디스플레이 기본적으로, 디자인 영역의 모든 객체는 들쭉날쭉한 곡선 가장 자리를 없애고 디자인을 좀더 매끄럽고 정확하게 표현할 수 있도록 앤티 엘리어싱(anti-aliasing)을 사용하여 표시됩니다.

© 2007 SA International



다듬기 설정 해제 다듬기 설정

컴퓨터 및 그래픽 카드의 사양이 낮은 사용자는 성능을 높이기 위해 다듬기 설정을 해제하는 것이 좋습니다.

업데이트 자동 확인 활성화 유효 상태를 다시 검사하기 위해 소프트키가 인터넷에 연결할 때마다 소프트웨어에서 업데이트를 자동으로 확인합니다. 자세한 내용은 관련 항목을 참조하십시오.

이 옵션은 소프트키가 설치된 경우에만 사용할 수 있습니다.

기본값 복원 이 버튼을 클릭하면 상기 필드에 대한 기본 설정을 복원됩니다.

환경 설정 – 파일 경로 탭

.

도큐멘트 문서를 저장하는 데 사용할 기본 폴더 **찾아 보기**를 클릭하여 폴더를 선택합니다.

가져오기, 열기 또는 저장할 때 기본 위치 업데이트 선택한 경우, 파일을 가져오거나 열기 또는 저장할 때마다 이 파일이 담긴 폴더가 새 기본 위치로 설정됩니다.

임시 파일 임시 파일을 생성하는 데 사용되는 기본 폴더. 여러 개의 하드 디스크가 있는 경우, 더 많은 사용 가능 공간을 가진 하드 디스크에 있는 폴더를 선택하십시오. **찾아 보기**를 클릭하여 폴더를 선택합니다.

어도비 플러그인 어도비 포토샵이 설치된 경우, 여기에서 플러그인을 저장할 폴더를 지정합니다. **찾아 보기**를 클릭하여 폴더를 선택합니다.

기본값 복원 이 버튼을 클릭하면 상기 필드에 대한 기본 설정을 복원됩니다.

환경 설정 – 글꼴 탭

이 대화상자에서 외부 FS 글꼴에 관한 기본값을 설정할 수 있습니다.

경로 FS 글꼴이 저장되어 있는 폴더. **찾아 보기**를 클릭하여 폴더를 선택합니다.

패스워드 FS 글꼴이 암호로 보호되는 경우, **추가**를 클릭하여 암호를 입력합니다.

암호를 삭제하려면 암호를 선택하고 **삭제**를 클릭합니다.

열린 윤곽선으로 구성된 Flexi/Casmate 글꼴 지정 Flexi 또는 Casmate 글꼴이 채워지지 않도록 지정하려면(예를 들면, 조각을 위해 글꼴을 사용할 경우), 목록에서 글꼴을 선택하고 **열기**에 확인 표시를 합니다. 글꼴이 아웃라인으로 렌더링됩니다.

이 변경 사항이 적용되려면 소프트웨어를 다시 시작해야 합니다.

기본값 복원 이 버튼을 클릭하면 상기 필드에 대한 기본 설정을 복원됩니다.

환경설정- 도구 탭

이 대화상자에서 본 소프트웨어에서 사용할 수 있는 일부 도구들의 기본값들을 설정할 수 있습니다.

철자 검사 소프트웨어의 화면 상 맞춤법 검사 기능과 관련된 옵션을 설정합니다.

© 2007 SA International

측정기 이 환경 설정에서는 본 소프트웨어에서 색상 값을 측정하기 위해 사용하는 색체계와 그 측정 장치를 연결할 포트를 지정할 수 있습니다. 측정 장치를 사용하는 방법에 관한 자세한 사항은 56페이지의 "색상 정보 대화 상자를 이용하여 신규 색상 정의하기"와 60페이지의 "기존 색상 라이브러리 수정(윈도우에만 해당)"을 참조하십시오.

붙이기 이 환경설정에서는 붙이기를 할 시 복사한 객체를 자동으로 생성할 것인지 여부와 원본 객체로부터의 옵셋 거리를 정할 수 있습니다. 자세한 사항은 43페이지의 “복사 및 붙이기를 사용하여 객체 복제하기”를 참조하십시오.

립핑 후 인쇄 이 도구는 소프트웨어는 TCP/IP 를 사용하여 출력 관리자와 통신해야 한다고 지정할 수 있게 해줍니다.

- 운영 시스템이 Windows NT, 2000 또는 XP 가 아니거나 컴퓨터에서 TCP/IP 통신을 방해할 수 있는 방화벽 소프트웨어가 실행되고 있을 경우, 이 상자를 지우십시오.
- 매킨토시에는 이 설정이 없습니다.

도구 선택 이 환경설정에서는 객체를 선택하는 방법을 정할 수 있습니다. 자세한 사항은 38페이지의 “선택 도구를 사용하여 객체 선택하기”를 참조하십시오.

색칠 상태 표시 이 환경설정에서는 **색칠 표시** 옵션을 껐을 경우, 윤곽선을 표시하는 방법을 정할 수 있습니다. 자세한 사항은 12페이지의 "객체의 색칠 표시"를 참조하십시오.

격자 표시 격자를 실선 대신 점선으로 표시하려면 **격자를 점으로 표시**에 확인 표시를 합니다. 자세한 사항은 9페이지의 “눈금자 및 격자”를 참조하십시오.

문자 도구 문자 도구의 여러 속성들을 설정합니다.

오늘의 팁 본 소프트웨어를 시작할 시 오늘의 팁을 보여줍니다.

확대/축소 확대/축소 및 이동 도구를 한 번만 사용할 것인지 여부를 선택합니다. 자세한 사항은 11페이지의 “확대/축소 및 이동”을 참조하십시오.

매킨토시 사용자 인터페이스 기능

다음 항목에는 매킨토시 사용자 인터페이스 기능이 나와 있으며 이 기능들은 Windows 체제에서의 해당 기능과 다릅니다.

매킨토시 단축키

키보드 단축키가 열거되어 있을 경우, 다음 목록을 사용하여 매킨토시 상에서 동일한 키를 찾으십시오.

윈도우 시스템		**매킨토시 시스템**
오른쪽 마우스 버튼 클릭	=	**CONTROL** 키를 누른 채로 마우스를 클릭합니다.
CTRL 키	=	**COMMAND** 키(애플/클로버)
ENTER 키	=	**RETURN** 키
BACKSPACE 키	=	**DELETE** 키
DELETE 키	=	**DEL** 키

- 눈금자 및 조색판을 클릭하여 버튼을 누른 채로 이에 대한 컨텍스트 메뉴를 사용할 수 있습니다.

매킨토시 메뉴

매킨토시 체제에서 다음 메뉴 항목은 윈도우 체제와는 다른 장소에 있습니다.

윈도우 메뉴 > 항목		**매킨토시 메뉴 > 항목**
파일 > 종료	=	[어플리케이션] > **종료**
파일> 인쇄 설정	=	**파일 > 페이지 설정**
최근 본 파일 (**파일** 메뉴 하단)	=	**파일** > 최근 파일 열기(**Open Recent**)
편집 > 환경설정	=	[어플리케이션] > **환경설정**
편집 > 특수 붙이기	=	[동일 항목 없음]
도움말 > 정보	=	[어플리케이션] > **정보**

© 2007 SA International

기타 제어 기능

다음 제어 기능은 다수의 대화상자에서 찾을 수 있으며 매킨토시 상에서는 다른 이름으로 되어 있습니다.

윈도우 제어		**매킨토시 제어**
찾아보기 버튼	=	**선택** 버튼

도움말 보기

도움말 메뉴에서 해당 소프트웨어 이름을 클릭하면 전체 HTML 설명서가 표시됩니다.

온라인 지원에 액세스하려면 SAi 지원을 방문하십시오.

소프트웨어 종료하기

윈도우에서 소프트웨어를 종료하려면,

- **파일** 메뉴에서 **종료**를 선택합니다.
- 시스템 트레이에 있는 소프트웨어 아이콘을 마우스 오른쪽버튼으로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 **종료**를 선택합니다.

매킨토시 운영체제에서 소프트웨어를 종료하려면,

- 상황에 맞는 메뉴에서 **[어플리케이션] 종료**를 선택합니다.
- **CONTROL** 키를 누른 채로 고정되어 있는 어플리케이션 아이콘을 클릭합니다. 상황에 맞는 메뉴에서 **종료**를 선택합니다.

© 2007 SA International

3. 파일 작업

본 소프트웨어상의 문서에는 벡터, 비트맵, OLE 나 포스트스크립트 객체들을 여러 가지 형태로 조합하여 표시할 수 있습니다.

벡터 벡터는 직선 또는 곡선 구간들로 구성된 객체입니다. 이 객체는 세부나 선명도를 잃지 않고 어떤 크기로든 배율을 조정할 수 있습니다. 사각형 및 원과 같은 모양과 문자가 벡터 객체입니다.

비트맵 래스터 이미지라고도 하는 비트맵은 이미지를 표현하기 위해 픽셀이라고 하는 작은 점들로 구성된 격자로 구성됩니다. 각 픽셀에는 구체적인 위치 및 색상 값이 부여됩니다. 해상도가 낮은 비트맵 이미지는 인쇄 시 들쭉날쭉하게 보일 수 있습니다.

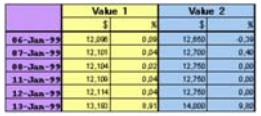
Postscript *PostScript* 라고 하는 페이지 기술 언어를 사용하여 기술한 이미지. 이 객체들은 벡터 이미지와 비트맵 이미지의 합성물을 포함할 수 있습니다. PostScript 객체를 현재 작성 중인 문서로 가져와 분석하거나 미리 보기를 통해 볼 수 있습니다.

OLE OLE 는 *Object Linking and Embedding* 의 약자로 윈도우에서만 사용할 수 있습니다. OLE 는 마이크로소프트사가 개발한 복합 문서 표준으로 이것을 사용하여 다른 어플리케이션에서 생성한 객체를 현재 작성 중인 문서에 연결하거나 내장할 수 있습니다.

벡터 객체

비트맵 객체

분석된 PostScript 객체



OLE 객체

새로운 문서 작성

새 문서를 만들려면, **파일** 메뉴에서 **새로 만들기**를 선택합니다.

파일 열기

,

1. **파일** 메뉴에서 **열기**를 선택합니다.
2. 열려고 하는 파일의 형식, 폴더 및 파일명을 선택합니다. 지원되는 모든 파일 형식에 대해서는 “부록 B – 지원되는 파일 형식”을 참조하십시오.
3. **열기**를 클릭합니다.

   파일이 시스템에 설치되지 않은 글꼴을 포함하고 있는 경우 이를 대체할 글꼴을 선택할 수 있는 대화상자가 나타납니다.

윈도우 탐색기에서 파일 아이콘을 더블 클릭하거나 파일 아이콘을 바탕화면에 있는 본 소프트웨어의 아이콘으로 드래그하면 본 소프트웨어가 실행되고 파일이 열립니다.

파일을 열려면 두 번 클릭합니다.

파일 가져오기

,

1. **파일** 메뉴에서 **가져오기**를 선택합니다.
2. 가져 오려고 하는 파일의 형식, 폴더 및 파일명을 선택합니다. 지원되는 모든 파일 형식에 대해서는 “부록 B – 지원되는 파일 형식”을 참조하십시오.
3. **가져오기**를 클릭합니다. 경계 상자가 표시됩니다.

   탭 키는 경계 상자 상에 있는 커서의 위치를 변경시킵니다. **ESC** 키는 가져오기 작업을 중지시킵니다.
4. 디자인 영역을 클릭하여 가져온 객체를 위치시킵니다.

파일이 시스템에 설치되지 않은 글꼴을 포함하고 있는 경우 이를 대체할 글꼴을 선택할 수 있는 대화상자가 나타납니다.

© 2007 SA International

붙이기 환경 설정에서 **붙이기 및 가져오기를 실행할 시 자동 배치** 옵션이 활성화된 경우, (3) 단계에서 **가져오기** 버튼을 누른 후 즉시 파일을 가져올 수 있습니다.

가져오는 동안에는 레어어화가 무시되어 여러 가져오기로 인한 불필요한 레이어 생성을 방지합니다.

레이저 정보를 보존하려면, 열기 명령을 사용하십시오.

문서 저장

,

1. **파일** 메뉴에서 **저장**이나 **다른 이름으로 저장**을 선택합니다.
2. **다른 이름으로 저장**을 선택하였거나 문서를 처음으로 저장하는 경우, 대화상자가 나타납니다. 문서 저장에 사용될 이름 및 장소를 입력합니다.
3. **저장**을 클릭합니다.

파일로 내보내기

,

1. 문서의 일부만을 내보내는 경우, 내보낼 객체들을 선택합니다.
2. **파일** 메뉴에서 **내보내기**를 선택합니다.
3. 파일의 형식, 폴더 및 파일 명을 선택합니다. 지원되는 모든 파일 형식에 대해서는 “부록 B – 지원되는 파일 형식”을 참조하십시오.

   아래의 옵션들을 사용할 수 있습니다.

   선택만 선택한 객체만을 내보내려면 이 옵션에 체크 표시를 합니다.

   옵션 무시 일부 파일 형식은 파일로 내보내기 전에 옵션 대화상자를 보여줍니다. 옵션 대화상자를 무시하고 다음 단계로 넘어가려면 이 옵션에 체크 표시를 합니다.
4. **내보내기**를 클릭합니다.

레이어 이름, 색상 및 속성(잠김, 표시)을 포함한 레이어 정보는 다음 형식으로 내보내집니다. Adobe Illustrator, DXF 및 HPGL.

EnRoute 로 작업 보내기 (윈도우에만 해당)

사용자의 컴퓨터에 EnRoute 프로그램이 설치되어 있으면 현재 디자인을 EnRoute 로 직접 전송할 수 있습니다.

현재 디자인을 EnRoute 로 전송하려면, **파일** 메뉴에서 **EnRoute 로 전송**을 선택합니다.

전자 우편으로 작업 보내기

현재 작업을 다른 사람에게 전자우편 첨부 파일로 보내려면, **파일** 메뉴에서 **보내기**를 선택하고, 다음 중 하나를 선택하십시오.

원본 형식 작업이 Flexi 형식의 첨부 파일로 추가됩니다.

JPEG 형식 작업이 JPEG 으로 변환되어 첨부 파일로 추가됩니다.

PDF 형식 작업이 PDF 로 변환되어 첨부 파일로 추가됩니다.

기본 전자우편 프로그램에 새로운 전자우편 메시지가 작성되며, 현재 작업이 선택한 유형의 첨부 파일로 메시지에 첨부됩니다.

문서 닫기

,

1. **파일** 메뉴에서 **닫기**를 선택합니다.
2. 마지막으로 저장한 후 문서가 변경된 경우, 현재 문서를 저장할 것인지 여부를 묻는 대화상자가 나타납니다.
   - 닫기 전에 문서를 저장하려면 **예**를 누릅니다.
   - 저장하지 않고 문서를 닫으려면 **아니오**를 누릅니다.
   - 닫기를 취소하려면 **취소**를 누릅니다.

© 2007 SA International

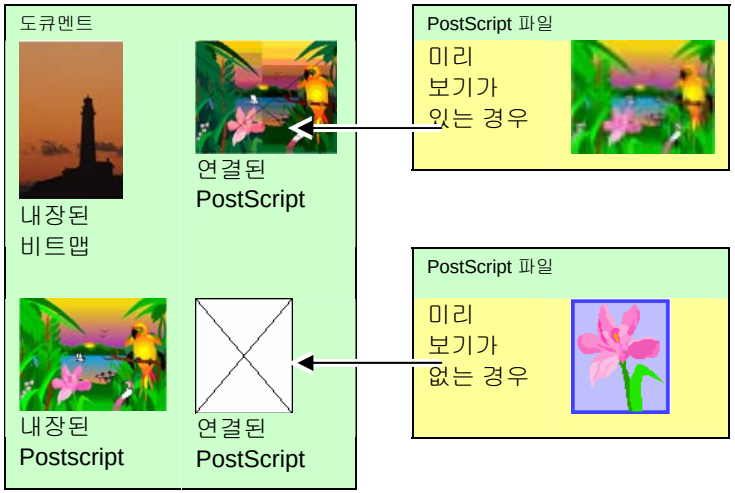
연결 및 내장된 파일

비트맵, EPS 또는 PostScript 파일을 가져올 경우, 문서에 파일을 연결하거나 내장시킬 수 있습니다. 링크는 문서와 원본 파일간을 연결하는 것입니다.

내장된 객체 문서에 내장된 객체가 포함되어 있습니다. 일단 파일이 내장되면, 이 파일과 이 파일을 가져온 파일과의 연결이 없어집니다. 원본 파일이 변경되더라도 내장된 객체는 아무런 영향을 받지 않습니다.

연결된 객체 객체가 연결된경우, 이미지 파일에 대한 참조사항만 문서에 저장됩니다. 이미지 정보는 원본 이미지 파일에 남습니다. 이미지 파일이 변경되면, 그 변경사항은 문서에도 나타납니다. 사진과의 연결이 이미지 파일의 원본 속성을 보존하므로 컬러 인쇄에는 이 객체를 사용하는 것이 좋습니다.

PostScript 파일에는 종종 미리 보기 그래픽을 옵션으로 포함되어 있습니다. PostScript 파일을 연결하거나 내장하는 경우, 미리 보기 그래픽이 문서에 표시됩니다. PostScript 파일에 미리 보기 그래픽이 포함되어있지 않을 경우, "X"가 대신 표시됩니다.



내장된 PostScript 파일은 소프트웨어에서 자동으로 동일한 그리기 객체로 변환되며 이 때 다른 객체들과 같이 표시 및 편집될 수 있습니다.

연결된 PostScript 파일 내장시키기

PostScript ,

1. 연결된 포스트스크립트 파일의 미리 보기를 선택합니다.
2. 디자인 센터에서 **PostScript** 탭을 선택합니다.
3. **분석**을 클릭합니다.

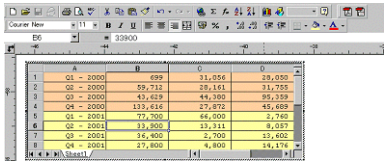
OLE 객체 사용(윈도우에만 해당)

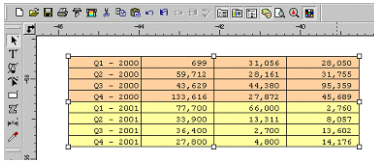
윈도우의 OLE 기능을 사용하면 컴퓨터에 설치한 스프레드시트 및 워드프로세서와 같은 다른 소프트웨어를 사용하여 생성한 객체들을 가져올 수 있습니다.

OLE 객체 삽입

1. **편집** 메뉴에서 **새로운 객체 삽입**을 선택합니다.
2. 작성하고자 하는 객체 유형을 선택합니다. 컴퓨터에 설치된 OLE 를 지원하는 프로그램만 목록에 나타납니다.
3. 선택한 어플리케이션을 사용하여 새로운 OLE 객체를 생성하려면 **새로 만들기** 옵션을 선택합니다.

   아이콘으로 표시에 체크 표시를 하면 OLE 객체가 간단한 아이콘으로 나타납니다. **아이콘 변경** 버튼을 클릭하면 아이콘을 변경할 수 있습니다.
4. 선택한 프로그램이 실행되어 본 소프트웨어 내에 윈도우가 생성됩니다.
5. 선택한 프로그램을 사용하여 윈도우의 크기를 변경하고 그 내용을 편집합니다.
6. 선택한 프로그램의 사용을 마치려면, ESC 키를 누르거나 이 프로그램 윈도우 바깥에 아무 곳이나 클릭합니다.

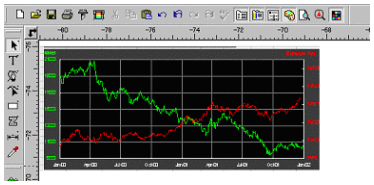

엑셀 스프레드시트가 나타난 디자인 영역


OLE 객체를 삽입한 후

© 2007 SA International

기존 파일을 OLE 객체로 삽입하기

1. **편집** 메뉴에서 **새로운 객체 삽입**을 선택합니다.
2. 기존 파일을 현재 문서로 가져오려면 **기존 파일로부터 생성**을 선택합니다.
3. **찾아 보기**를 눌러 삽입할 파일을 찾습니다.
   - **아이콘으로 표시**에 체크 표시를 하면 OLE 객체가 간단한 아이콘으로 나타납니다. **아이콘 변경** 버튼을 클릭하면 아이콘을 변경할 수 있습니다.
   - 선택한 파일을 연결시키려면 **연결** 옵션에 체크 표시를 합니다. 이 파일의 객체는 현재 문서와는 별도로 저장되고 출처 파일에서 변경된 사항들이 이 문서에 반영됩니다. **연결** 옵션에 체크 표시를 하지 않으면 이 객체는 내장되어 문서에 저장됩니다.
4. **확인**을 클릭합니다.



연결된 OLE 객체를 가진 문서.

OLE 객체 편집

OLE ,

1. OLE 객체를 선택합니다.
2. **편집** 메뉴에서 **[...] 객체**로 가서 **편집**이나 **열기**를 누릅니다.

편집을 선택한 경우에는, OLE 객체와 관련된 프로그램이 현재 문서 내의 한 윈도우에서 실행되고 편집 후에는 종료될 것입니다. **열기**를 선택한 경우에는, 이 프로그램 인스턴스 전체가 실행되고 OLE 객체를 편집한 후에도 이 프로그램을 계속 실행시킬 수 있습니다.

OLE 객체를 두 번 클릭하면 편집 명령과 동일한 효과를 낼 수 있습니다.

OLE 객체 변환

OLE .

1. OLE 객체를 선택합니다.
2. **편집** 메뉴에서 **객체**로 가서 **변환**을 누릅니다.
3. 목록에서 새로운 형식을 선택합니다.
4. **확인**을 클릭합니다.

OLE .

5. OLE 객체를 선택합니다.
6. 배열 메뉴에서 연결물을 고유 포맷으로 변환을 선택합니다.

OLE 객체의 연결 속성 변경

1. **편집** 메뉴에서 **연결**을 선택합니다.
2. 아래의 연결 옵션들을 변경합니다.

자동/수동 기본 설정으로, 연결된 객체는 자동 업데이트됩니다. 이것은 본 소프트웨어가 문서를 열 때마다 또는 문서가 열려 있는 경우에는 연결된 파일이 변경할 때마다 자동으로 연결된 정보를 업데이트한다는 것을 의미합니다. 수동으로 문서 내의 객체를 업데이트하기를 원할 때만 업데이트하려면 '수동'을 선택하십시오.

지금 업데이트 수동 모드에서 원본 파일의 상태를 반영하기 위해 현재 문서에서 OLE 객체를 업데이트하려면 이 버튼을 클릭합니다.

출처 열기 연결된 파일을 이와 관련된 프로그램을 사용하여 열려면 이 버튼을 누릅니다.

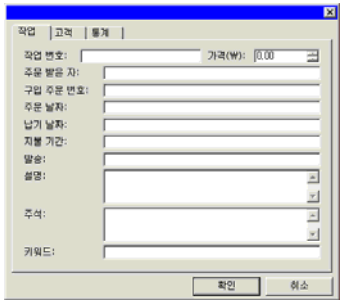
출처 변경 현재 연결된 파일을 다른 연결된 파일로 대체하려면 이 버튼을 누릅니다.

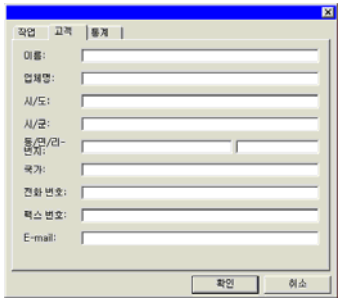
연결 단절 연결된 객체와 그 출처 파일 간의 연결을 영구적으로 단절하려면 이 버튼을 누릅니다.

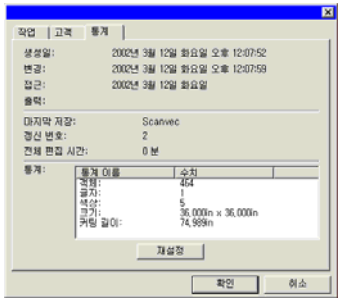
© 2007 SA International

작업 정보로 작업하기

본 프로그램에서는 생성한 각 파일에 작업에 관한 정보를 저장할 수 있습니다. 디자인 및 출력 과정 중 언제든지 작업에 관한 정보를 추가하거나 변경할 수 있습니다. 이 정보는 파일의 일부가 되고 파일을 저장할 시 함께 저장됩니다.


작업 탭


고객 탭


통계 탭

,

1. **편집** 메뉴에서 **작업 정보**를 누릅니다.
2. 작업 정보를 보거나 편집할 수 있는 네 가지 탭이 있습니다.

작업 탭 이 대화상자에서는 특정 문서에 관한 정보를 편집할 수 있습니다.

고객 탭 이 대화상자에서는 고객에 관한 정보를 편집할 수 있습니다.

통계 탭 이 대화상자에는 편집 시간, 수정 횟수(저장 횟수) 및 기타 정보 등을 포함하여 작업에 관한 저장된 정보들이 있습니다.

이 탭의 데이터는 편집할 수 없습니다.

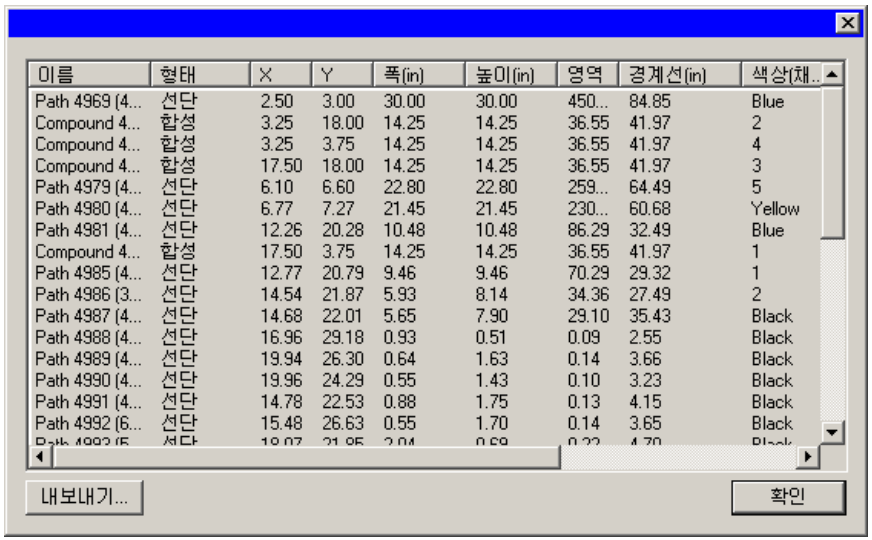
리셋 버튼을 누르면 파일의 수정 횟수 및 총편집시간을 0 으로 복원시킵니다.

3. **확인**을 클릭합니다.

작업 통계

이 대화 상자에는 작업에 포함되어 있는 모든 객체의 목록과 그 크기, 위치, 영역 및 색상 정보가 포함되어 있습니다. 또한, 현재 선택 내용의 매개 변수가 나열되어 있습니다.

이 탭의 데이터는 편집할 수 없습니다.



:

1. **편집** 메뉴에서 **작업 통계**를 클릭합니다.
2. 작업을 탭으로 구분된 텍스트 파일로 내보내려면 **내보내기**를 클릭합니다.
3. **확인**을 클릭합니다.

© 2007 SA International

파일 찾기

파일 찾기 기능을 통해 특정 파일을 찾을 수 있습니다. 파일명이나 작업 정보 중 어느 변수로든지 파일을 찾을 수 있습니다.

,

1. **파일** 메뉴에서 **파일 찾기**를 선택합니다.
2. **찾아 보기**를 누르고 파일을 찾을 폴더를 선택합니다. 모든 하위 폴더를 찾으려면 **하위 폴더 검색** 옵션에 체크 표시를 하십시오.
3. 검색 조건을 입력합니다.
   - 파일명으로 파일을 찾으려면 **파일명** 필드에 그 이름을 입력하십시오.
   - 작업 정보 중 특정 사항을 사용하여 파일을 찾는 경우 목록상에서 해당 작업 정보 필드를 선택하고 그 조건을 **포함** 필드에 입력합니다. 예를 들어,John Doe 라는 사람이 수주한 모든 작업을 검색하려면, **수주자**를 선택한 다음 **John Doe** 를 입력합니다.
4. **검색** 버튼을 클릭합니다.
5. 검색 조건과 일치하는 모든 파일들의 목록이 나타납니다.
6. 목록에서 파일을 선택한 다음,
   - 작업 정보를 표시하려면, **작업 정보** 버튼을 누릅니다.
   - 목록 상의 이 파일을 열려면 **열기** 버튼을 클릭하거나 이 파일을 두 번 클릭합니다.
   - 검색을 종료하려면 **취소** 버튼을 누릅니다.

템플릿 적용하기

,

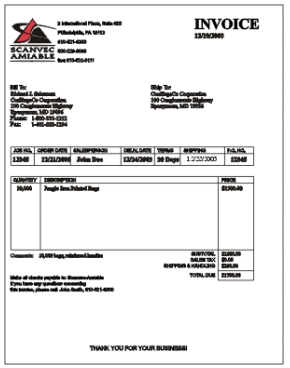
- 사전에 정의한 레이아웃을 사용하여 문서의 복사본을 여러 개 만들 수 있습니다.
- 작업 정보에 근거하여 송장과 같은 문서들을 작성할 수 있습니다.

문서의 사본 작성. 사본은 다음의 패턴을 사용하여 작성됩니다.

(2) 4.0 x 5.0 인치

(2) 2.5 x 3.5 인치

(4) 2.0 x 2.5 인치



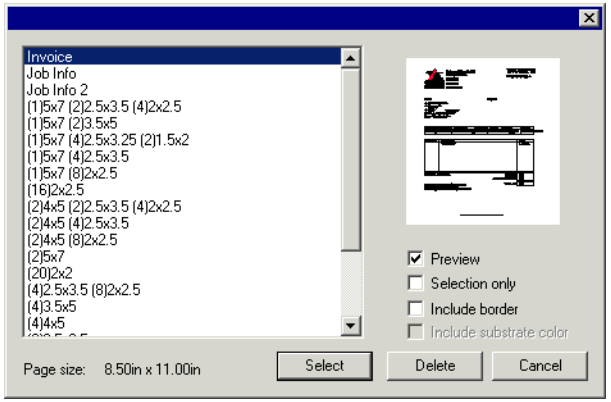
템플릿 기능을 사용하여 작성한 송장

필요한 경우, 템플릿의 사진 위치 보유자에 의해 확인된 공간에 맞도록 원본이 자동으로 회전됩니다.

템플릿 적용하기

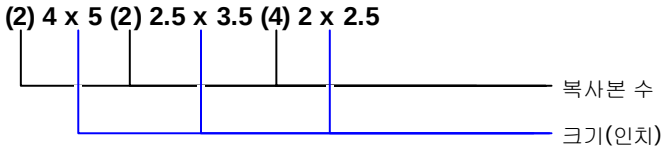
,

1. 기존 문서를 열거나 새로운 문서를 작성합니다.
2. **파일** 메뉴에서 **템플릿**으로 가서 **템플릿 적용**을 누릅니다.



3. 목록에서 템플릿을 선택합니다. 템플릿은 아래의 규약에 따라 이름을 정합니다.

© 2007 SA International



4. 원하는 경우, 다음 옵션을 선택합니다.

미리 보기	템플릿 레이아웃의 미리 보기를 표시하려면 선택합니다.
선택만	선택한 경우, 원본 디자인의 선택된 객체만 템플릿으로 복사됩니다.
테두리 포함	선택한 경우, 테두리를 포함한 다자인의 전체 페이지가 템플릿으로 복사됩니다. 선택을 취소한 경우, 디자인의 객체만 복사됩니다.
바탕색 포함	선택한 경우, 원본 디자인의 색상 객체만(있는 경우) 템플릿으로 복사됩니다. 이 옵션은 **테두리 포함** 옵션이 선택되어 있을 경우에만 사용할 수 있습니다.

5. **선택**을 누릅니다.
6. 템플릿 및 원본 문서를 사용하여 새로운 문서를 작성합니다.

템플릿이 문서에 적용되면, 문서에 포함된 모든 치수 또는 등록 표시가 윤곽선으로 변환됩니다.

기본 템플릿 설정

,

1. **편집** 메뉴에서 **환경 설정**을 선택합니다.
2. 환경 설정 대화상자의 **도구** 탭을 선택합니다.
3. 도구 목록에서 **템플릿 적용**을 선택합니다.
4. **기본 템플릿** 목록에서 기본으로 설정하고자 하는 템플릿을 선택합니다.
5. **확인**을 클릭합니다.

템플릿 도구 모음

템플릿 도구 모음을 표시하려면, **파일** 메뉴에서 **템플릿**으로 가서 **템플릿 도구 모음**을 누릅니다.

템플릿 도구 모음은 기존의 템플릿들을 생성하고 수정하는 데 사용합니다. 이 도구 모음은 위치보유자를 나타내는 버튼을 포함하고 있습니다. 이 위치보유자는 템플릿을 사용할 시에 원본 문서의 객체, 이미지나 정보로 대체될 필드입니다.

아래의 위치보유자를 사용할 수 있습니다.

활성 그리기 위치보유자는 원본 문서로 대체됩니다.

사용한 색상 위치보유자는 원본 문서에서 사용한 모든 색상들의 목록으로 대체됩니다.

Black, Deep Red, Purple, Red, Dark Brown, Yellow, Satin Gold, Cocoa

사용한 글꼴 위치보유자는 원본 문서에서 사용한 모든 글꼴들의 목록으로 대체됩니다.

Arial-Regular
Arial-Bold
Arial-Italic
Century-Regular
Courier New-Regular

작업 정보 위치보유자는 원본 문서의 작업 정보와 기타 정보의 수치들로 대체됩니다.

Job Number: 12345
Price: 6493.16
Order Taken By: John Doe
Order Number: 12345
Order Date: 12/25/2001
Delivery Date: 12/27/2001

작업 정보	작업 정보 – 고객 탭에서 추출한 정보를 나타냅니다.
고객 정보	작업 정보 – 고객 탭에서 추출한 정보를 나타냅니다.
기타	사용한 색상, 글꼴 및 글자의 수와 같은 원본 문서의 기타 정보를 나타냅니다.

© 2007 SA International

새로운 템플릿 생성

1. 새로운 문서를 엽니다.
2. **템플릿** 도구 모음에서 위치보유자를 선택합니다.
3. 디자인 영역에서 그 커서를 클릭하고 드래그합니다.
4. '디자인 센터 – 템플릿' 탭에서 위치보유자의 속성을 조절합니다.
5. 위치보유자 외에도 다른 객체를 추가할 수 있습니다. 비트맵, 문자 및 모양과 같은 본 소프트웨어에서 사용할 수 있는 모든 객체를 템플릿에서 사용할 수 있습니다.
6. **파일** 메뉴에서 **템플릿**으로 가서 **템플릿으로 저장**을 클릭합니다.

템플릿이 생성되었습니다. 템플릿 객체를 마스킹하고, 채색하고 여기에 효과를 적용할 수 있습니다.

기존 템플릿의 편집

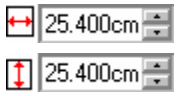
1. **파일** 메뉴에서 **템플릿**으로 가서 **템플릿 열기**를 클릭합니다.
2. 목록에 있는 템플릿을 선택합니다.
3. '디자인 센터 – 템플릿' 탭에서 위치보유자의 속성을 조절합니다.
4. **파일** 메뉴에서 **템플릿**으로 가서 **템플릿 저장**이나 **템플릿으로 저장**을 클릭합니다.

템플릿 저장 명령을 사용하면 현재 템플릿을 저장할 수 있고 템플릿으로 저장 명령을 사용하면 템플릿을 신규 파일로 저장할 수 있습니다.

디자인 센터에서 위치보유자 속성 변경하기

각 위치보유자는 디자인 센터 – 템플릿 탭에서 각기 다른 필드들을 갖고 있습니다.

그리기 위치 보유자의 경우



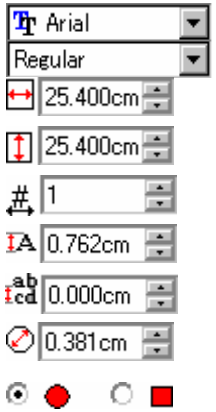
그리기 위치보유자의 폭

그리기 위치보유자의 높이

자동 방향 변경 — 체크 표시를 하여 원본 파일과 일치되도록 그림의 방향을 변경합니다.

그림 배율 지정 — 원본 크기의 비율에 따라 그림의 크기를 조정하려면 선택합니다.

사용한 색상 위치보유자의 경우



색상 내용에 사용한 글꼴 및 스타일

사용한 색상 위치보유자의 폭

사용한 색상 위치보유자의 높이

한 줄당 색상의 수

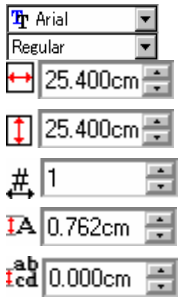
색상 내용에 사용한 글꼴의 크기

행간

조색판의 폭/높이

원형 또는 사각형 조색판 선택.

사용한 글꼴 위치보유자의 경우



서체 내용에 사용한 글꼴 및 스타일

사용한 글꼴 위치보유자의 폭

사용한 글꼴 위치보유자의 높이

한 줄당 색상의 수

서체 내용에 사용한 글꼴의 크기

행간

작업 정보 위치보유자의 경우

정보의 출처(작업 정보, 고객 정보나 기타).

정보 유형

작업 정보 내용에 사용한 글꼴 및 스타일

작업 정보 내용에 사용한 글꼴의 크기

© 2007 SA International

레이블

보 문자 앞에 레이블을 표시하려면 이 옵션에 체크 표시를 하십시오. 이 옵션 오른쪽에 있는 필드에서 레이블 문자를 편집하십시오.

© 2007 SA International

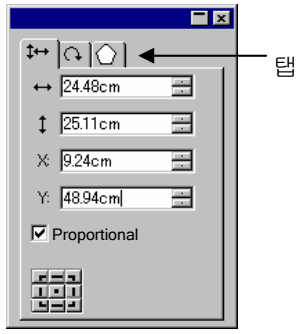
4. 디자인 센터 사용

디자인 센터는 객체의 속성을 표시하며 선택한 객체에 해당하는 탭들 및 옵션들을 나타냅니다. 예를 들어, 사각형을 선택할 시, 디자인 센터는 사각형에 해당하는 폭, 높이, 모서리 스타일 및 기타 특성들을 나타내고, 문자를 선택할 시에는 글꼴, 글꼴 스타일, 글자 높이 및 폭과 기타 설정들을 나타냅니다.

디자인 센터 표시

디자인 센터를 표시하려면,

- **보기** 메뉴에서 **디자인 센터**를 선택합니다.



디자인 센터

디자인 센터 탭

디자인 센터는 "탭"이라고 하는 여러 개의 윈도우로 구성되어 있습니다. 탭의 수와 그 내용은 문서에서 선택한 객체에 따라 다릅니다.

디자인 센터에 있는 표시기를 클릭하거나 객체를 두 번 클릭하여 탭을 선택할 수 있습니다. 두 번 클릭할 때마다 사용할 수 있는 다음 탭으로 이동하게 됩니다.

디자인 센터 – 문서 탭

문서 탭을 사용하여 그리기 영역의 크기와 배경색을 지정할 수 있습니다. 여기에는 몇 가지 표준 문서 크기들이 포함되어 있습니다. 신규 가로 값 및 세로 값을 입력하여 사용자 정의 그리기 영역 크기를 설정할 수 있습니다.

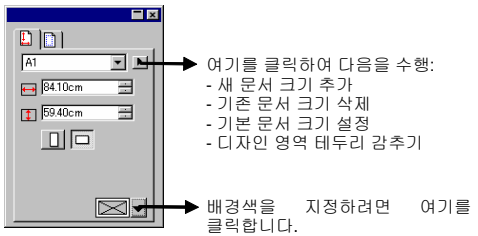
.

- 디자인 센터를 열고 문서의 빈 영역을 클릭합니다.
- **파일** 메뉴에서 **문서 설정**을 선택합니다.

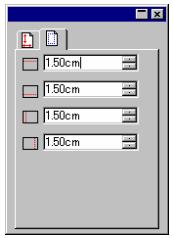
디자인 센터 – 여백 탭

여백 탭을 사용하여 그리기 영역 둘레의 여백을 설정할 수 있습니다.

이 여백은 객체들을 정렬/배치하는 데 사용하고 요소들을 대칭적으로 배열하는 데에도 유용합니다. 자세한 사항은 48페이지의 "객체 정렬"을 참조하십시오.



디자인 센터 – 문서 탭



디자인 센터 – 여백 탭

디자인 센터 – 크기 탭

디자인 센터의 크기 탭을 사용하여 선택한 객체의 크기와 위치를 변경할 수 있습니다. 객체의 제어점을 드래그하거나 디자인 센터상에서 수치를 변경하여 객체를 변경할 수도 있습니다.

,

1. 객체들을 선택합니다.

   기존의 객체를 선택하면 **크기**, **회전** 및 **객체** 탭들을 사용할 수 있습니다.

2. 크기 탭의 입력 상자에서 수치를 편집하거나 선택한 객체의 제어점을 드래그하여 객체 크기를 변경합니다.

   비율적으로에 체크 표시를 하면 객체의 폭과 높이를 비율적으로 변경할 수 있습니다.

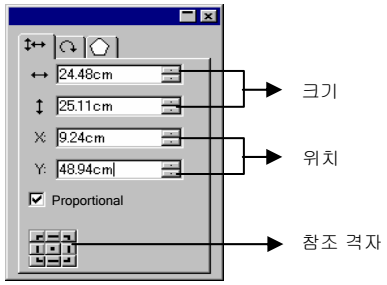
© 2007 SA International

,

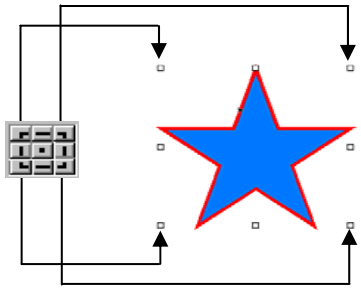
3. 객체들을 선택합니다.
4. 입력 상자에서 수치를 편집하거나 객체를 드래그하여 위치를 변경합니다.

디자인 센터에 표시한 X, Y 좌표들은 원점으로부터 측정한 참조점의 위치입니다. 원점을 변경하는 방법에 대해서는 9페이지의 "눈금자 및 격자"를 참조하십시오.

참조 격자를 사용하여 참조점을 변경할 수 있습니다. 이 격자의 각 버튼은 선택한 객체의 한 점에 대응됩니다. 객체의 중심에 참조점을 두려면 이 점 선택 격자의 중심점을 누르십시오.



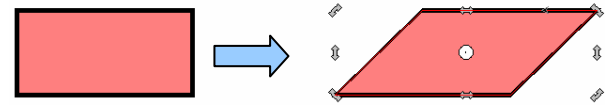
디자인 센터 – 크기 탭


참조 격자 및 크기 변경 점

디자인 센터 – 회전 탭

디자인 센터의 회전 탭을 사용하여 선택한 객체를 회전하고, 기울이며 반사시킬 수 있습니다. 객체의 제어점을 드래그하거나 디자인 센터상에서 수치를 변경하여 객체를 변경할 수도 있습니다.

기울이기는 위치가 고정된 한 점을 참조점으로 사용하여 한 객체를 일정한 각도로 변형하는 방식입니다.


45 도로 기울인 사각형

,

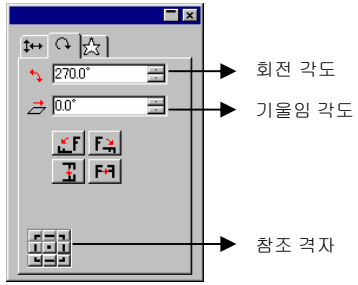
1. 객체들을 선택합니다.

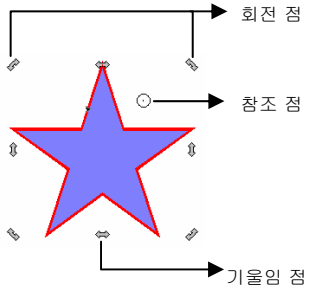
기존의 객체를 선택하면 **크기**, **회전** 및 **객체** 탭들을 사용할 수 있습니다.

2. 회전 중에 고정시킬 점을 선택합니다.
   - 디자인 센터 – 회전 탭에서 참조 격자상의 한 점을 클릭합니다.

   또는

   - 참조점을 클릭하여 원하는 위치로 드래그합니다. **CTRL** 키를 누른 채로 드래그하면 참조점이 참조 격자상에 설정한 점으로 고정됩니다.
3. 입력 상자에서 수치들을 편집하거나 회전 점들을 드래그하여 회전 각도를 변경합니다. **+90 도 회전**이나 **–90 도 회전** 버튼을 눌러 객체를 시계 방향으로나 반시계 방향으로 90 도 회전시킵니다.





디자인 센터 – 회전 탭

,

4. 객체들을 선택합니다.

기존의 객체를 선택하면 **크기**, **회전** 및 **객체** 탭들을 사용할 수 있습니다.

5. 기울이기를 하는 동안에 고정시킬 점을 선택합니다.
   - 디자인 센터의 **회전** 탭에서 참조 격자상의 한 점을 클릭합니다.

   또는

   - 참조점을 클릭하여 원하는 위치로 드래그합니다. **CTRL** 키를 누른 채로 드래그하면 참조점이 참조 격자상에 설정한 점으로 고정됩니다.

© 2007 SA International

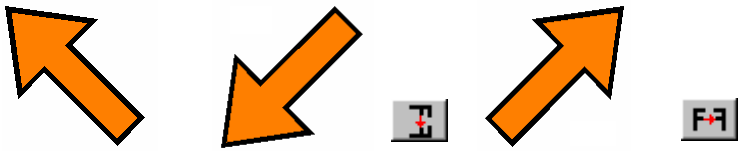
6. 입력 상자에서 수치들을 편집하거나 기울이기 점들을 드래그하여 기울이기 각도를 변경합니다.

,

7. 객체들을 선택합니다.

   기존의 객체를 선택하면 **크기**, **회전** 및 **객체** 탭들을 사용할 수 있습니다.

8. 디자인 센터 – 회전 탭에서 **세로 반전**이나 **가로 반전**을 클릭하여 선택한 객체를 X 축이나 Y 축을 중심으로 반사시킵니다.

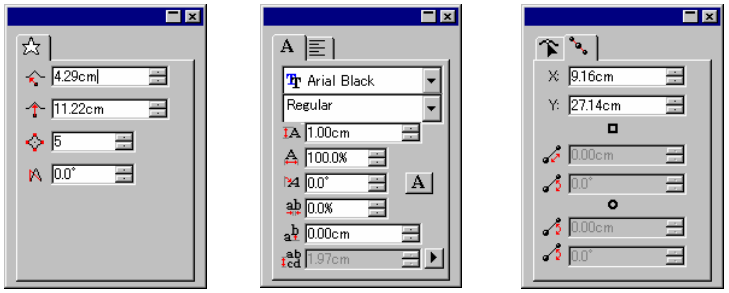


원본 객체 X 축을 중심으로 반사 Y 축을 중심으로 반사

디자인 센터 – 객체 탭

객체 탭은 선택한 객체에 따라 다르게 나타납니다.

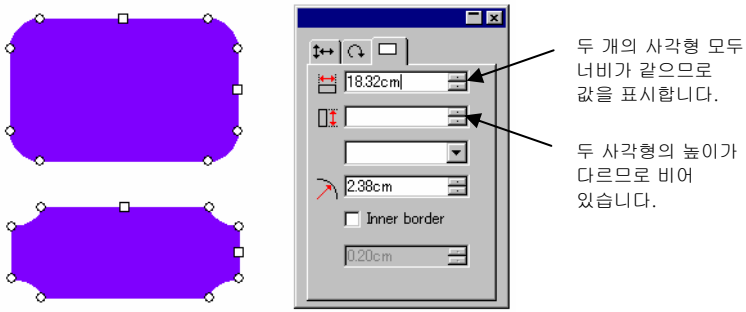
어떤 경우에는 객체 탭은 두 개의 탭으로 구성됩니다. 예를 들어, 문자를 선택하는 경우에는 글자 탭과 문단 탭이 나타납니다.



별을 선택하거나 생성할 시의 객체 탭 문자를 선택하거나 생성할 시의 객체 탭 윤곽선을 선택하거나 생성할 시의 객체 탭

객체를 생성하는 경우 객체 탭만 나타납니다. 기존의 객체를 선택하면 **크기**, **회전** 및 **객체** 탭들을 사용할 수 있습니다.

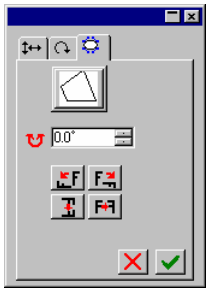
서로 다른 유형의 객체들(예를 들면, 문자와 사각형)을 선택할 시에는 객체 탭을 사용할 수 없습니다. 그러나 동일한 유형에 속하는 객체들을 선택하면 이들의 **공통** 특성이 디자인 센터에 나타납니다.



두 개의 사각형들을 선택할 시의 객체 탭

디자인 센터 – 효과 탭

한 객체에 효과를 적용할 시, 디자인 센터에는 그 효과의 모든 특성들을 갖고 있는 효과 탭이 나타납니다.



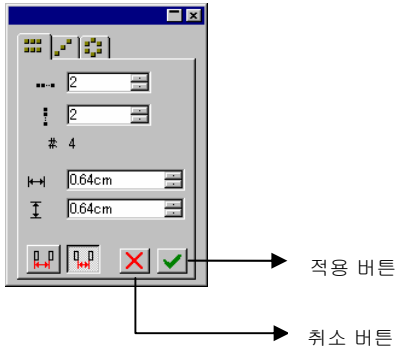
디자인 센터 – 효과 탭

효과가 적용된 객체에 대한 객체 탭은 디자인 센터에는 나타나지 않으나 이 객체를 선택하려면 **내부 선택** 도구를 사용하거나 **CTRL** 키를 누른 채로 객체를 두 번 클릭하면 됩니다. 자세한 사항은 38페이지의 “효과 내부에 있는 객체 선택하기”를 참조하십시오.

© 2007 SA International

디자인 센터 – 설정 탭

변경 사항들 중 대다수는 변경 시 자동으로 적용됩니다. 몇 가지 명령들은 디자인 센터 우측 하단에 이 명령을 확인하거나 취소하는 데 사용하는 두 개의 버튼(**적용 / 취소**)을 갖고 있습니다.



디자인 센터 – 설정 탭' 복사 명령

이 명령과 관련된 설정 탭이 있는 경우 디자인 센터가 자동으로 표시됩니다.

© 2007 SA International

5. 디자인 편집기 사용법

디자인 편집기는 디자인 내의 여러 레이어들과 객체들을 관리할 수 있는 강력한 디자인 조직 도구입니다. 이것을 사용하여 각 객체에 대해 일부 레이어들은 표시하고 다른 레이어들은 숨기며, 레이어들을 삭제하거나 추가하고 이와 유사한 작업들을 수행할 수 있습니다.

디자인 편집기 표시

디자인 편집기는 **레이어 탭**과 **객체 탭**이라는 두 개의 화면으로 구성되어 있습니다.

디자인 편집기 – 레이어 탭

디자인 편집기 – 객체 탭

디자인 편집기를 표시하려면,

- **보기** 메뉴에서 **디자인 편집기**를 선택합니다.

디자인 편집기 – 레이어 탭

레이어는 디자인 요소들을 쉽게 접근하고 편집할 수 있도록 이것들을 조직하는 간편한 방법입니다. 레이어들을 여러 장 겹쳐 놓은 아세테이트 필름으로 생각해 보십시오. 한 레이어에 이미지가 없는 경우 그 아래에 있는 레이어들을 볼 수 있습니다. 이 레이어들 뒤에는 배경 레이어와 휴지통 레이어가 있습니다.

이 탭의 하단에 있는 레이어는 디자인의 바닥 레이어이고 탭의 상단에 있는 레이어는 레이어 층 구조의 맨 앞에 있는 레이어입니다.

기본 설정으로 모든 신규 디자인은 다음과 같은 레이어들을 갖습니다.

배경 레이어 디자인을 그리는 표면을 나타냅니다. 이 배경 레이어를 삭제하거나 복사하거나 편집할 수 없습니다. 그러나 레이어 층 구조 내의 다른 위치로 이동시키거나 보이지 않게 숨길 수 있습니다(즉, 그 색상을 안 보이게 할 수 있습니다).

격자 레이어 격자 레이어는 배경 레이어 바로 위에 위치합니다. 격자를 사용하면 그리기 영역에 객체를 위치시키는 데 도움을 얻을 수 있습니다. 격자에 관한 더 자세한 사항은 9페이지의 "눈금자 및 격자"를 참조하십시오.

기준선 레이어 기준선 레이어에는 그리기 기준선이 포함되어 있습니다. 기준선에 관한 자세한 사항은 10페이지의 "기준선"을 참조하십시오.

휴지통 레이어 휴지통 레이어에는 문서에서 삭제된 객체들이 있습니다. 이 레이어에서 실수로나 우연히 삭제한 객체를 복원할 수 있습니다. 삭제한 객체를 복원하는 방법에 관한 자세한 사항은 50페이지의 "객체 삭제"를 참조하십시오.

레이어 1, 2, 3... 이 레이어에는 문서에서 생성된 실제 객체들이 포함되어 있습니다. 각 디자인에 대하여 원하는 만큼의 레이어를 가질 수 있습니다.

레이어 탭에서 하이라이트된 레이어는 **활성** 레이어라고 합니다. 언제든 레이어들 중 하나는 반드시 활성화되어야 합니다.

현재 사용 불가인 편집 특성을 가진 레이어가 활성화된 경우, 대부분의 편집 도구들 및 명령들을 사용할 수 없습니다.

레이어를 오른쪽 마우스 버튼으로 클릭하면 메뉴가 나타나고 아래의 명령들을 사용할 수 있습니다.

© 2007 SA International

신규 레이어	새로운 레이어가 생성됩니다. 이 새로운 레이어는 활성 레이어 위에 추가됩니다.
레이어 삭제	활성 레이어가 삭제됩니다.
레이어 복제	활성 레이어의 복사본이 생성됩니다. 이 새로운 레이어는 활성 레이어 위에 추가됩니다.
새 이름으로 변경	활성 레이어의 이름을 바꿉니다.
등록 정보	활성 레이어의 속성들을 보여줍니다.

디자인 편집기 – 레이어 탭의 상단에 있는 버튼들을 클릭하면 상기 명령들 중 일부를 수행할 수 있습니다.

신규 레이어 **레이어 삭제** **레이어 복제** **쓰레기 비우기**

레이어 속성 표시

각 레이어는 다음과 같은 속성을 가지고 있습니다.

볼 수 있음	레이어를 표시할 것인지 숨길 것인지 지정합니다. 휴지통 레이어는 항상 비활성화되어 있습니다.
편집 가능	레이어를 편집이 가능하도록 할 것인지 아닌지를 지정합니다. 휴지통, 격자 및 소재 레이어에는 사용할 수 없습니다.
인쇄 가능	레이어를 인쇄할 것인지 아닌지를 지정합니다. 휴지통 레이어는 항상 비활성화되어 있습니다.
커팅 가능	레이어를 커팅이 가능하도록 할 것인지 아닌지를 지정합니다. 휴지통, 격자 및 소재 레이어에는 사용할 수 없습니다.

다음 사항 중 하나를 수행하여 레이어의 속성을 변경할 수 있습니다.

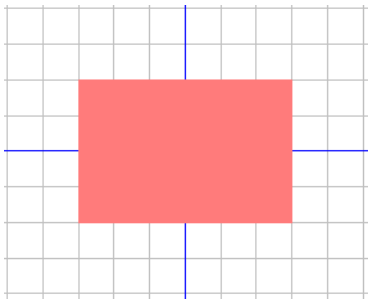
- 디자인 편집기 – 레이어 탭 상의 아이콘 클릭하기. 속성이 비활성화되면, “X”가 아이콘 위에 표시됩니다.

‘볼 수 있음’ 속성 사용 가능 ‘볼 수 있음’ 특성 사용 불가

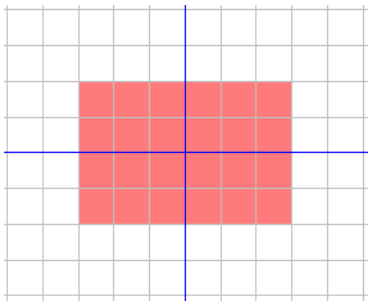
- 레이어에 대하여 마우스의 오른쪽 버튼을 클릭하고 메뉴에서 **속성** 명령 선택하기. 표시될 **레이어 속성** 대화상자에 있는 속성 편집하기.

레이어 순서 변경하기

레이어 층 구조에서의 레이어 순서에 따라 디자인 영역에서 객체들이 나타나는 방식이 결정됩니다.



기준선 및 격자 레이어 위의 레이어 1



기준선 및 격자 레이어 아래의 레이어 1

한 레이어를 클릭하여 새로운 위치로 드래그하여 레이어의 층 구조의 순서를 재조정할 수 있습니다. 가로 파선은 레이어가 이 층 구조에서 위치한 장소를 나타냅니다.

레이어 병합하기

한 레이어를 다른 레이어와 병합할 시, 병합한 레이어의 모든 요소들은 병합 대상 레이어에 추가됩니다.

레이어를 병합하려면,

1. 병합하려고 하는 레이어 위에 마우스를 클릭하고 손을 떼지 마십시오.
2. **CTRL** 키를 누른 채로 이 레이어를 병합 대상 레이어로 드래그합니다.

   레이어가 병합되고 있음을 나타내기 위해 가로 파선이 병합 대상 레이어 바로 위에 표시됩니다.

3. 마우스 버튼을 놓습니다.

© 2007 SA International

레이어 색상 변경하기

. . **1, 2, 3** .

- 색칠 표시 환경설정(자세한 사항은 12페이지의 “객체 색칠 표시”를 참조하십시오.) 의 “레이어 색상 표시”가 선택된 경우, 모든 객체가 와이어프레임 모드에 있는 이 색상을 사용하여 표시됩니다.
- 선택한 객체의 경계선이 이 색상으로 표시됩니다.
- **미리 보기 표시** 옵션을 끈 경우(13페이지의 "미리 보기 표시" 참조), 이 레이어의 미리 보기는 이 색상으로 표시됩니다.

레이어의 색상을 변경하려면 다음 사항 중 하나를 수행하십시오.

- 색상 견본에서 색상을 드래그하여 직접 ‘디자인 편집기 – 레이어 탭’ 대화상자의 색상 아이콘 위에 놓습니다.
- **레이어 특성** 대화상자를 열어 조색판을 클릭하여 그 목록에서 한 색상을 선택합니다.

디자인 편집기 – 객체 탭

모양을 그리거나 문자를 생성하거나 기타 요소를 디자인에 추가할 때마다 이 요소에 관한 정보가 디자인 편집기의 객체 탭에 저장됩니다.

- 각 객체에는 동일 유형의 다른 객체들과 구별하기 위해 번호를 부여합니다.(예를 들면, 사각형 1, 2, 3...).
- 객체들은 생성된 순서대로 쌓이는데, 즉 나중에 생성된 객체가 먼저 생성된 객체 위에 놓입니다.
- 그림자, 줄무늬 및 윤곽선과 같은 효과는 항상 이것이 적용된 객체 위에 표시됩니다.

객체 탭에서는 문서 구조를 일목요연하게 볼 수 있습니다. 여기에서는 문서의 각 레이어에 있는 요소들뿐만 아니라 각 요소에 적용한 여러 가지 효과 및 기타 변경 사항도 볼 수 있습니다.

객체 탭을 사용하여 객체 선택하기

‘디자인 편집기 – 객체 탭’을 사용하면 특정 객체들을 신속하게 찾고 선택할 수 있습니다. 이것은 디자인이 복잡하여 일반적인 방식(마우스로 가리켜 클릭하기)으로 객체를 선택하는 것이 어렵게 된 경우에 유용합니다.

객체를 선택하려면, ‘디자인 편집기 – 객체 탭’에서 객체명을 선택합니다.

SHIFT 키나 **CTRL** 키를 같이 사용하면 여러 객체들을 선택할 수 있습니다.

합성되거나 그룹화된 객체들 중에서 개개의 객체를 선택할 수도 있습니다.

디자인 영역에서 한 객체를 선택하면, 디자인 편집기 – 객체 탭에서 이에 해당하는 항목이 자동으로 하이라이트됩니다.

객체 순서 변경하기

객체를 클릭한 다음 층 구조의 새로운 위치로 드래그하여 객체의 순서를 변경할 수 있습니다. 특정 레이어 내에서 객체를 쌓는 순서를 변경하거나, 한 레이어에서 다른 레이어로 객체를 이동시킬 수 있습니다.

1. 객체 탭에서 이동시키거나 순서를 조정하기를 원하는 객체를 클릭합니다.
2. 객체를 원하는 위치로 드래그합니다.
   - **SHIFT 키**를 누른 채로 드래그하면 하이라이트된 객체가 이동시키고 있는 객체로 **대체됩니다**.
   - **CTRL** 키를 누른 채로 드래그하면 이 객체를 **복제하여** 다른 위치로 이동시킵니다.
   - 드래그하다가 오른쪽 마우스 버튼을 누르면 아래의 옵션들을 가진 메뉴가 표시됩니다.
     - 이동 및 삽입
     - 이동 및 대체
     - 복사 및 삽입

© 2007 SA International

- 복사 및 대체

3. 쌓을 객체 바로 아래에 있는 객체가 하이라이트되면 마우스 버튼을 놓으십시오.

객체 이름 변경하기

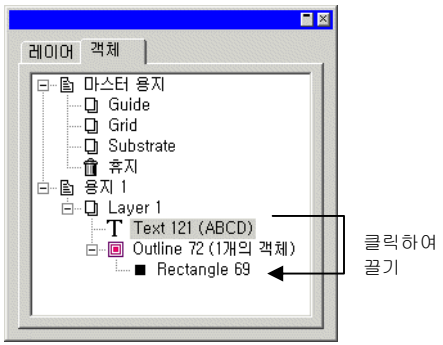
디자인 편집기 – 객체 탭에서 객체의 이름을 변경하려면,

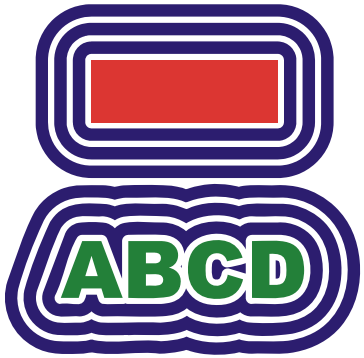
1. 디자인 편집기 – 객체 탭에서 객체를 클릭합니다.
2. 동일 객체를 다시 클릭합니다.
3. 새 이름을 입력합니다.

효과 적용

객체를 특정 효과 아래로 이동시키면 이 효과가 이 객체에도 적용됩니다. 이것은 몇 가지 효과들을 한 객체에 적용하고 동일한 효과들을 다른 객체에도 적용하기를 원하는 경우 유용합니다. 이를 위해서는 적용하기를 원하는 몇 가지 효과들 안으로 객체를 간단히 이동시키기만 하면 됩니다.

이러한 방법으로 효과를 적용할 경우, 이 효과들은 그룹으로 객체 밑에 적용됩니다. 이는 객체를 개별적으로 선택하여 같은 효과를 재적용하는 것과는 다릅니다.





© 2007 SA International

6. 객체 선택

객체를 선택하는 방법은 가장 기본적인 마우스 클릭 방법부터 고급 선택 범주에 이르기까지 여러가지가 있습니다. 다른 객체들과 구별하기 위해 선택한 객체 둘레에는 선택 테두리 및 제어점들이 표시됩니다.

선택 테두리의 색상은 '디자인 편집기 – 레이어 탭'을 사용하여 지정할 수 있습니다. 자세한 사항은 35페이지의 "레이어 색상 변경하기"를 참조하십시오.

선택 도구를 사용하여 객체 선택하기

선택 도구를 사용하여 객체를 선택하려면,

1. **선택** 도구를 선택합니다.
2. 선택하고자 하는 객체를 클릭합니다.

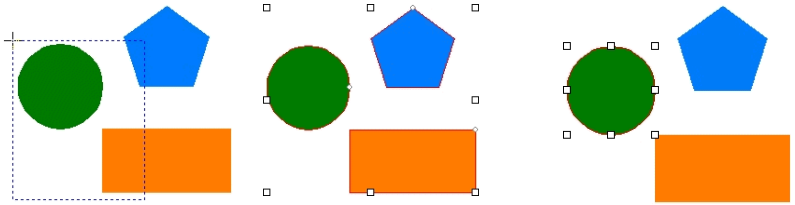
   여러 객체들을 선택하려면 **SHIFT** 키를 누른 채로 여러 항목들을 클릭합니다.

두 가지 모드를 사용하여 선택을 할 수 있습니다. **닿은 객체 선택** 모드를 사용할 시에는 경계상자와 교차하는 모든 객체가 선택됩니다. **에워싼 객체들만 선택** 모드인 경우에는 경계 상자로 완전히 에워싼 객체들만 선택됩니다.

경계 상자를 사용하여 객체를 선택하려면,

3. **선택** 도구를 선택합니다.
4. 클릭하고 드래그하여 선택하기 원하는 객체들의 주위에 경계상자를 만듭니다.

경계 상자를 생성하는 동안 **CTRL** 키를 누른 채로 있을 경우, 선택 모드가 일시적으로 다른 설정으로 토글됩니다.



경계 상자 **닿은 객체 선택** 모드 **에워싼 객체들만 선택** 모드

기본 선택 모드 변경하기

본 프로그램에서의 기본 설정은 **닿은 객체 선택** 모드 입니다. 기본 설정을 변경하려면, **선택** 도구를 두 번 클릭하거나 다음 사항을 수행하십시오.

1. **편집** 메뉴에서 **환경 설정** 명령을 선택합니다.
2. **도구** 탭을 선택합니다.
3. 목록에서 **선택** 도구를 선택합니다.
4. 선택 모드를 변경합니다.
5. **확인**을 클릭합니다.

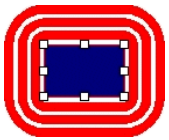
효과 내부에 있는 객체 선택하기

효과 내부에 있는 객체(예를 들면, 외곽선을 가진 객체)를 선택하려면,

1. **선택** 추출 팔레트에서 **내부 선택** 도구를 선택합니다.
2. 선택하고자 하는 객체를 클릭합니다.

   또는

3. **선택** 도구를 선택합니다.
4. **CTRL** 키를 누른 채로 선택하기 원하는 객체를 두 번 클릭합니다.

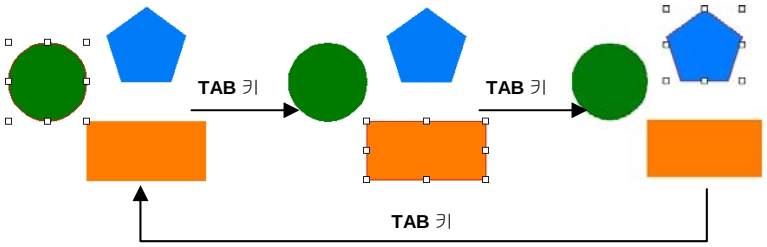


외곽선 효과 내부에서 선택한 사각형

© 2007 SA International

TAB 키를 사용하여 객체 선택하기

TAB 키를 누르면 다음 객체가 선택됩니다. 선택 순서는 객체가 생성된 순서를 따릅니다.



디자인 편집기를 사용하여 객체 선택하기

'디자인 편집기 – 객체 탭'을 사용하여 하나 이상의 객체를 선택할 수 있습니다. 자세한 사항은 36페이지의 "객체 탭을 사용하여 객체 선택하기"를 참조하십시오.

모든 객체 선택하기

,

.

모든 객체의 선택 해제

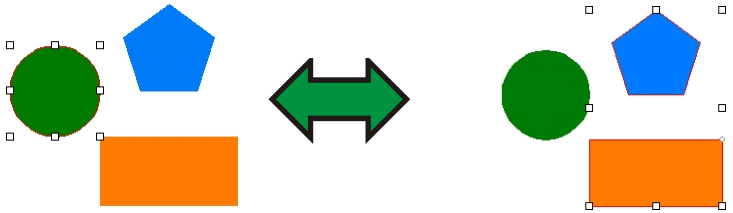
선택된 모든 객체의 선택을 해제하려면, 아래의 사항들 중 하나를 수행해야 합니다.

- **편집** 메뉴에서 **선택**으로 가서 **모두 선택 해제** 명령을 누릅니다.
- 빈 영역을 클릭합니다.

선택 반전하기

,

.



© 2007 SA International

7. 객체 정렬

본 장에서는 디자인 영역에서 객체들을 정렬, 복제 및 조작하는 방법을 설명합니다.

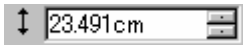
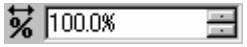
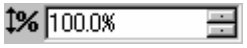
객체 크기 변경하기

.

디자인 센터를 사용하여 크기 변경하기

.

1. 객체들을 선택합니다.
2. **배열** 메뉴에서 **크기 변경** 명령을 선택합니다.
3. 디자인 센터에서 수치를 조절합니다.

	선택한 객체의 새로운 폭
	선택한 객체의 새로운 높이
	폭 배율
	높이 배율
	이 격자에서 선택한 점은 크기 변경 후에 고정됩니다.
비율적으로	이 옵션에 체크 표시를 하면, 선택한 객체의 폭과 길이를 비율적으로 변경할 수 있습니다.
배율을 전체에 적용	이 옵션에 체크 표시를 하면, 선택한 객체에 적용한 배율로 문서 내의 모든 객체들의 크기를 변경할 수 있습니다.

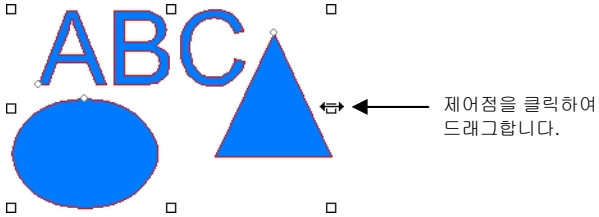
4. **적용**을 클릭합니다.

디자인 센터 – 크기 탭을 사용하여 크기를 변경할 수도 있지만 상기한 옵션들 중 일부는 사용할 수 없습니다.

제어점 드래그하여 크기 변경하기

.

1. 객체들을 선택합니다.
2. **회전** 제어점이나 **기울이기** 제어점에 커서를 위치시킵니다.



3. **배율** 제어점을 클릭하여 드래그합니다.
   - **CTRL** 키를 누른 채로 드래그하면 객체의 중심선을 고정점으로 사용할 수 있습니다.
   - **SHIFT 키**를 누른 채로 드래그하면 폭과 높이의 비율을 무시하고 크기를 변경할 수 있습니다.

일반적인 드래그

SHIFT 키를 누른 채로 드래그

CTRL 키를 누른 채로 드래그

동일한 크기로 변경하기

,

1. 객체들을 선택합니다.

   경계상자를 드래그하여 객체들을 선택한 경우 첫번째 객체의 크기가 참조 크기로 사용됩니다. **SHIFT 키**를 누른 채로 객체들을 클릭하여 선택한 경우, 처음 선택한 객체의 크기가 참조 크기로 사용됩니다.

© 2007 SA International

2. **배열** 메뉴에서 **크기 조절**로 가서 **동일 폭**이나 **동일 높이**를 선택합니다.

객체 이동시키기

.

드래그하여 객체 이동시키기

1. 객체들을 선택합니다.
2. 객체 위에 커서를 위치시킵니다.

   색칠 표시가 비활성화된 경우, 커서를 객체 내부에 위치시켜도 이동 모드로 변경되지 않습니다. 객체의 외곽선 위에 커서를 위치시켜야 합니다.

3. 객체를 클릭한 다음 드래그하여 새로운 위치로 이동시킵니다.
   - **CTRL** 키를 누른 채로 드래그하면 원본 객체의 복사본이 생성됩니다.
   - **SHIFT** 키를 누른 채로 드래그하면 새로운 위치가 억제됩니다.

디자인 센터를 사용하여 객체 이동시키기

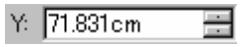
디자인 센터를 사용하면 객체를 특정 위치로 정확하게 이동시킬 수 있습니다.

1. 객체들을 선택합니다.

   디자인 센터에 **크기** 탭이 나타납니다.

2. 디자인 센터에서 X, Y 값을 조절합니다.

선택한 객체의 새로운 수평 위치



선택한 객체의 새로운 수직 위치.

위의 필드들의 X, Y 좌표가 기준으로 삼는 점

객체의 회전, 기울이기 및 반사

.

디자인 센터를 사용한 회전, 기울이기 및 반사

디자인 센터를 사용하여 객체를 정확한 각도로 회전시키려면,

1. 객체들을 선택합니다.
2. **배열** 메뉴에서 **회전** 명령을 선택합니다.
3. 디자인 센터에서 수치들을 조절합니다.

선택한 객체들의 새로운 각도

선택한 객체들에 적용할 기울이기 각도

선택한 객체들을 90 도 시계 방향이나 반시계 방향으로 회전시킵니다.

선택한 객체를 X 축이나 Y 축을 중심으로 반사시킵니다.

원본 유지
회전이나 반사 후에 원본 객체의 복사본이 생성됩니다.

선택한 점을 고정점으로 사용합니다.

4. **적용**을 클릭합니다.

디자인 센터를 사용하여 회전시킬 수도 있지만, 이 경우 위의 옵션들 중 일부는 사용할 수 없습니다.

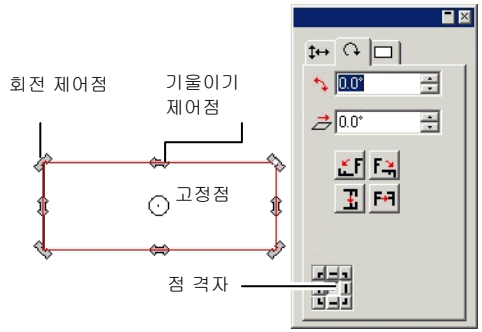
제어점 회전, 기울이기 및 드래그하기

객체나 객체 그룹 주위에 있는 **회전** 및 **기울이기** 제어점을 드래그하여 이 객체를 회전시키거나 기울일 수 있습니다.

1. 객체들을 선택합니다.
2. 디자인 센터에 있는 **회전** 탭을 클릭합니다.
3. 디자인 센터상의 점 격자에서 한 점을 선택하거나 고정점을 클릭한 다음 드래그하여 **고정점**을 조절합니다. CTRL 키를

© 2007 SA International

누른 채로 고정점을 드래그하면 이 점이 점 격자상에 선택한 점으로 이동합니다.



4. **회전** 제어점이나 **기울이기** 제어점에 커서를 위치시킵니다.
5. 제어점을 클릭하여 드래그합니다.
   - **CTRL** 키를 누른 채로 드래그하면 원본 객체의 복사본이 생성됩니다.
   - 회전 또는 각도를 45 씩 기울이는 것을 억제하기 위해 드래하는 동안 **SHIFT 키**를 누른 채로 있습니다.

반사된 객체 생성

일정한 거리만큼 떨어져 있는 반사된 객체를 생성하려면 반사 명령을 사용하십시오.

1. 객체들을 선택합니다.
2. **배열** 메뉴에서 **반사** 명령을 선택합니다.

   반사된 이미지가 대칭축과 함께 표시됩니다. 대칭축이 표시되지 않으면, 디자인 센터에서 이격 거리를 증가시키십시오.

3. 디자인 센터에서 **거리**를 조절합니다. 이 값은 원본 이미지와 반사된 이미지 간의 총 거리입니다. 원본 이미지의 복사본을 생성하려면 **원본 유지**에 체크 표시를 하십시오.

   대칭축의 중간에 있는 제어점을 클릭하여 드래그하여 이격 거리를 조정할 수도 있습니다. 대칭축의 끝에 위치한 점을 클릭하여 드래그하면 각도를 조절할 수 있습니다. **SHIFT 키**를 누르면 드래그하는 동안 각도가 억제됩니다.

4. **적용**을 클릭합니다.

객체 바로잡기

간혹 스캐너에 원본 이미지를 똑바로 두지 않았기 때문에 스캔한 이미지가 기울어질 수 있습니다. 이 이미지를 수평이나 수직으로 똑바로 위치시키려면 바로잡기 명령을 사용하십시오.

바로잡기 명령을 사용하면, 객체를 회전시켜 그 기준선을 수평선이나 수직선으로 만들 수 있습니다.

1. 객체들을 선택합니다.
2. **배열** 메뉴에서 **바로잡기**로 가서 **수평선**이나 **수직선**을 선택합니다.
3. 클릭한 다음 드래그하여 기준선을 생성합니다.

기준선 생성

바로잡은 이미지

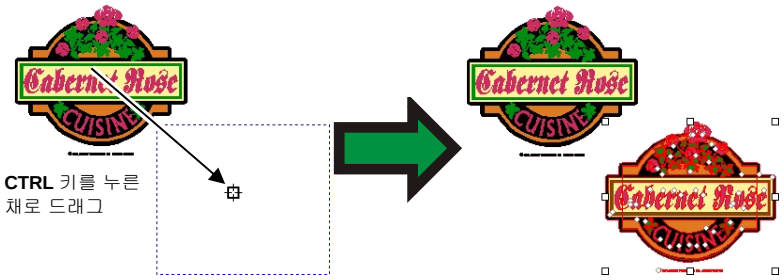
© 2007 SA International

객체 복제

객체를 복제하는 방법이 몇 가지 있습니다.

드래그하여 객체 복제하기

객체의 복사본을 생성하는 가장 손쉽고도 빠른 방법은 객체를 선택하여 **CTRL** 키를 누른 채로 드래그하는 것입니다. **SHIFT 키**를 누른 채로 드래그하면 복사본의 위치가 제한됩니다.

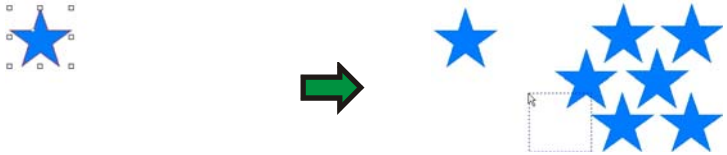


복사 및 붙이기를 사용하여 객체 복제하기

여러 위치에 여러 개의 복사본을 만들려면 이 방법을 사용하시는 것이 좋습니다.

1. 객체들을 선택합니다.
2. **편집** 메뉴에서 **복사** 명령을 선택하거나 **CTRL** + C 키를 누릅니다.
3. **편집** 메뉴에서 **붙이기** 명령을 선택하거나 **CTRL** + V 키를 누릅니다.
4. 복사물의 위치를 정하기 위해 커서를 이동한 다음 클릭합니다.

   TAB 키를 누르면 경계 상자 내의 커서 위치가 변경됩니다. **ESC** 키를 누르면 붙이기 작업이 종료됩니다. **ENTER** 키를 누르면 복사본을 위치시킬 수 있습니다.



객체를 복사하여... ....붙여 넣습니다.

특정 옵셋 거리를 이용하여 객체 복제하기

,

.

1. **편집** 메뉴에서 **환경 설정**을 선택합니다.

도구 탭을 선택합니다.

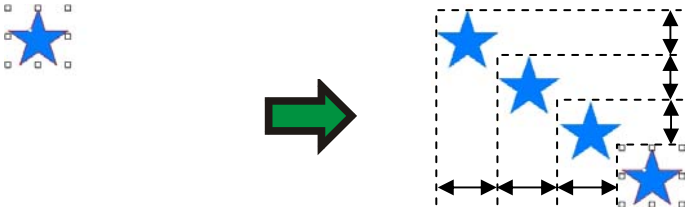
대화상자의 좌측에 있는 목록에서 **붙이기** 도구를 선택합니다.

붙이기 및 가져오기 실행 후 자동 배치 옵션에 체크 표시를 합니다.

복사본을 붙이는 위치와 원본 객체 간의 거리를 설정합니다.

확인을 클릭하여 작업 등록 정보 대화 상자를 종료합니다.

2. 객체들을 선택합니다.
3. **편집** 메뉴에서 **복사** 명령을 선택하거나 **CTRL** + C 키를 누릅니다.
4. **편집** 메뉴에서 **붙이기** 명령을 선택하거나 **CTRL** + V 키를 누릅니다.



객체를 복사하여... ....붙여 넣습니다.

특수 붙이기를 사용하여 객체 복제하기

Windows 에서 "특수 붙이기" 기능을 사용하면 붙인 데이터의 형식을 선택할 수 있습니다.

,

1. 객체를 복사합니다. 다른 프로그램으로부터 객체를 복사하여 붙여 넣을 수도 있습니다.
2. **편집** 메뉴에서 **특수 붙이기**를 선택합니다.
3. 붙인 데이터의 형식을 선택합니다.

© 2007 SA International

4. **확인**을 클릭합니다.

붙이기를 사용하여 객체 복제하기

붙이기 명령은 선택한 객체의 맨 위에 있는 객체를 붙여 넣습니다. 붙여진 객체는 선택한 객체의 중앙에 배치됩니다.

복제 명령을 사용하여 객체 복제하기

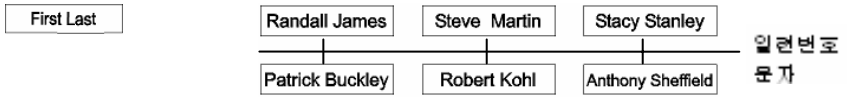
1. 객체들을 선택합니다.
2. **편집** 메뉴에서 **복제**를 선택합니다.

디자인 편집기를 사용하여 객체 복제하기

디자인 편집기를 사용하여 객체를 복사하려면 36페이지의 "객체 순서 변경하기"를 참조하십시오.

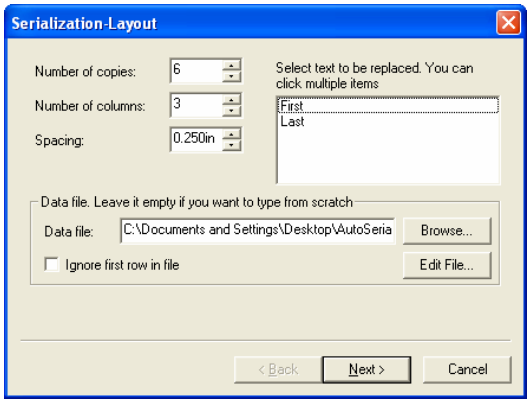
자동 일련번호 부여

자동 일련번호 부여 기능을 사용하면 일련번호가 매겨진 객체 복사본을 생성할 수 있는 다양한 옵션을 설정할 수 있습니다.



1. 객체들을 선택합니다.
2. **배열** 메뉴에서 **자동 일련번호 부여**를 선택합니다.

   선택한 문자에 있는 모든 단어들이 대화상자 우측에 위치한 **문자 선택** 상자에 표시됩니다.



자동 일련번호 부여 레이아웃

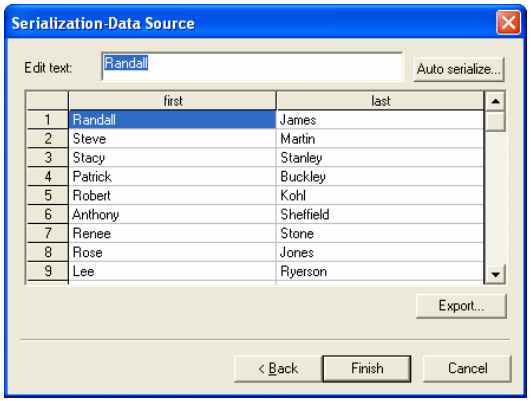
3. 대체할 문자를 선택합니다. 여러 항목들을 선택할 수 있습니다.
4. 다음 매개변수를 조절합니다.

복사본 수	생성할 일련번호 지정 복사본의 수
열 수	열에 배치될 복사본의 수
간격	일련번호가 매겨진 복사본 사이의 비율적인 간격
데이터 파일	사용자가 선택한 탭으로 구분된 파일을 표시합니다.
찾아 보기	일련번호를 부여할 파일을 찾으려면 클릭합니다.
파일 편집	사용자가 선택한 파일의 콘텐트를 편집할 수 있습니다.
파일 내 첫 행	파일의 첫 행이 일련번호가 매겨진 텍스트에

© 2007 SA International

무시 나타나도록 하지 않으려면 확인 표시를 합니다.

5. **다음**을 클릭합니다.



자동 일련번호 부여 데이터 출처

6. 수동으로 필드를 편집하려면 필드를 선택한 후 **문자 편집** 필드에 신규 문자를 입력합니다.
7. 순차적인 데이터를 사용하려면 한 필드를 선택한 다음 **일련번호 부여**를 누릅니다.
8. 다음 매개변수를 조절합니다.

수치 일련번호 문자는 숫자입니다.

글자 일련번호 문자는 텍스트가 됩니다.

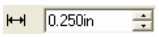
시작 시작 값. 이 값은 위에서 선택한 사항(숫자나 글자)에 따라 설정해야 합니다.

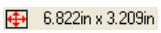
증분 일련번호 문자의 숫자 증가.

9. 현재 구성을 데이터 파일로 저장하려면 **내보내기**를 누르십시오.
10. **마침**을 클릭합니다.
11. 원하는 경우 일련번호 문자 그룹을 해제하여 작업의 일부를 편집할 수도 있습니다.

디자인 센터를 사용하여 자동 일련번호 부여 속성 변경

디자인 센터의 자동 일련번호 부여 탭을 사용하여 다음 매개변수를 조정할 수 있습니다.

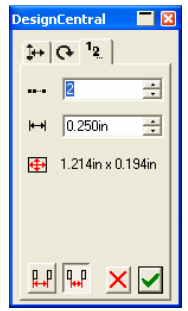




일련번호가 매겨진 객체의 총 높이와 너비.

일련번호가 매겨진 객체의 시작으로부터 오른쪽에 인접해 있는 객체의 시작까지의 거리를 측정합니다.

일련번호가 매겨진 객체 사이의 거리를 측정합니다.



일련번호 문자 그룹을 해제하여 작업의 일부를 편집할 수 있습니다.

객체 그룹화

그룹화는 여러 객체들을 하나의 객체 집합으로 결합하는 과정입니다. 그룹화된 객체들은 한 객체처럼 이동시키고 크기를 변경하며 회전시킬 수 있습니다.

1. 객체들을 선택합니다.
2. **배열** 메뉴에서 **그룹**으로 가서 **그룹** 명령을 선택합니다.

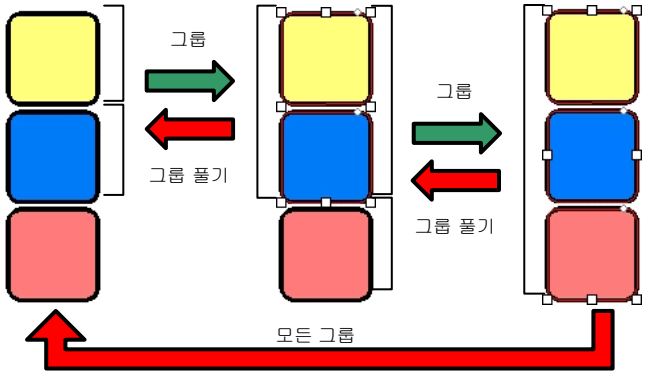
,

3. 그룹화된 객체들을 선택합니다.
4. **배열** 메뉴에서 **그룹**으로 가서 **그룹 해제** 명령을 선택합니다.

,

5. 그룹화된 객체들을 선택합니다.
6. **배열** 메뉴에서 **그룹**으로 가서 **모든 그룹 해제** 명령을 선택합니다.

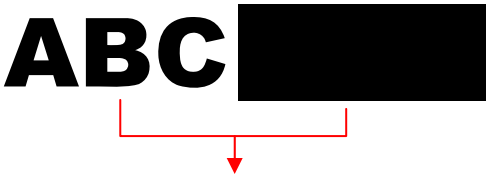
© 2007 SA International



객체 합성

객체들을 합성하면 객체들 중 겹친 부분을 잘라낸 결과를 볼 수 있습니다. 이 합성 기능을 사용하면, 한 객체를 관통하는 구멍을 만들 수 있습니다.

왼쪽에 보이는 간판을 만드는 한 가지 방법은 검은색 사각형 위에 흰색 문자를 위치시키는 것입니다. 이를 위해서는 각기 색상이 다른 두 개의 비닐이 필요합니다. 합성 명령을 사용하면 하나의 비닐만 가지고도 이와 동일한 결과를 얻을 수 있습니다.



합성된 객체들은 하나의 객체로 취급됩니다.

합성 기능을 사용하는 다른 예

,

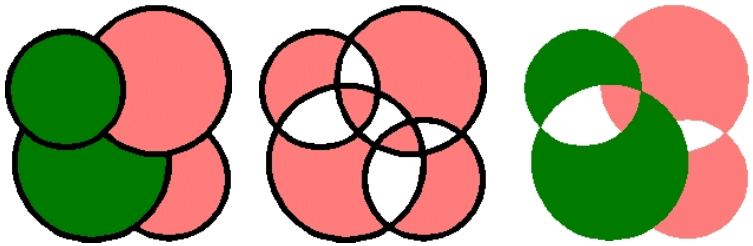
1. 객체들을 선택합니다.
2. **배열** 메뉴에서 **합성**으로 가서 **합성** 명령을 선택합니다.

   서로 다른 색상을 가진 객체들을 선택한 경우 합성 객체는 맨 앞에 있는 객체의 색상을 갖게 됩니다.

색상을 기준으로 개체를 합성하려면, **배열** 메뉴에서 **합성**으로 가서 **색상별 합성** 명령을 선택합니다.

색상 별로 합성된 객체들은 윤곽선으로 변환됩니다.

© 2007 SA International



원본 객체들 일반적인 합성 색상별 합성

여러 단계로 합성할 수 있습니다.

,

3. 합성된 객체를 선택합니다.
4. **배열** 메뉴에서 **합성**으로 가서 **합성 해제** 명령을 선택합니다.

객체 마스킹

*마스킹*은 벡터 객체, 비트맵 객체나 기타 객체를 잘라내어 특정 형태의 벡터 객체로 만드는 방법입니다. 마스크는 그 아래의 객체를 볼 수 있는 투명한 윈도우라고 할 수 있습니다. 마스크를 제외한 나머지 영역들은 보이지 않습니다.

맨 위의 객체가 마스크가 됩니다. 1 개 이상의 객체들을 마스크로 사용하려면, 먼저 이것들을 그룹화해야 합니다.

마스킹된 비트맵 객체는 벡터화할 수 없습니다. 비트맵은 벡터화하기 전에 마스킹을 해제해야 합니다.

,

1. 객체들을 선택합니다. 맨 위의 객체가 마스크로 사용됩니다.
2. **배열** 메뉴에서 **마스크**로 가서 **마스크** 명령을 선택합니다.

마스크(ABC)와 마스크를 씌운 비트맵

마스킹된 이미지

객체들의 마스킹을 해제하면 객체들이 원래의 모양과 크기로 복원됩니다.

,

3. 마스킹된 객체를 선택합니다.
4. **배열** 메뉴에서 **마스크**로 가서 **마스킹 해제** 명령을 선택합니다.

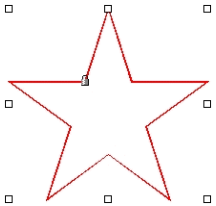
객체 잠그기

.

.

1. 객체들을 선택합니다.
2. **배열** 메뉴에서 **잠그기**로 가서 **잠그기** 명령을 선택합니다.

자물쇠가 객체 위에 나타납니다.



자물쇠 기호를 가진 잠긴 객체

간혹, 자물쇠가 모서리에 위치하여 객체를 선택할 시 제어점이 자물쇠와 겹칠 수도 있습니다.

윤곽선에서는 윤곽선의 시작점을 변경하여 자물쇠의 위치를 변경할 수 있습니다.

,

3. 객체들을 선택합니다.

잠긴 객체를 선택하는 유일한 방법은 **선택** 도구로 이 객체를 클릭하는 것입니다.

4. **배열** 메뉴에서 **잠그기**로 가서 **잠그기 해제** 명령을 선택합니다.

객체 순서 변경하기

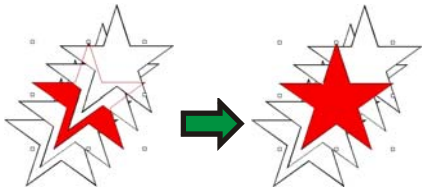
객체를 생성하거나 현재 문서로 파일을 가져올 때 모든 객체는 쌓여진 순서대로 위치가 지정됩니다. 처음 생성한 객체는 쌓여진 객체 들 밑에 있게 됩니다. 객체들이 겹칠 때에도 이 순서에 따릅니다.

© 2007 SA International

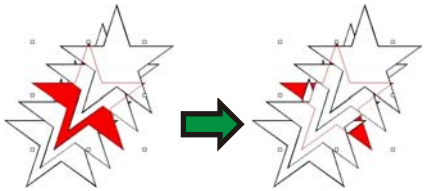
.

1. 객체들을 선택합니다.
2. **배열** 메뉴에서 **순서**로 가서 쌓여진 객체들에서의 신규 위치를 선택합니다.

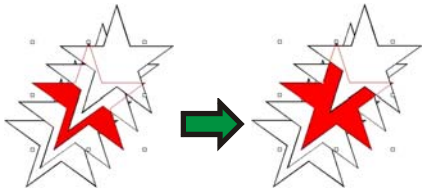
맨 앞으로 선택물을 쌓여진 다른 모든 객체들의 맨 앞으로 이동시킵니다.



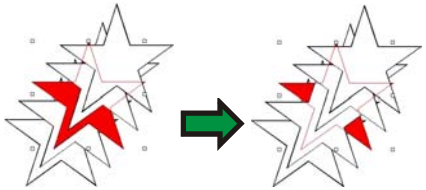
맨 뒤로 선택물을 쌓여진 다른 모든 객체들의 맨 뒤로 이동시킵니다.



하나 앞으로 선택물을 쌓여진 객체들 중에서 한 객체 앞으로 이동시킵니다.



한단계 뒤로 선택물을 쌓여진 객체들 중에서 한 객체 뒤로 이동시킵니다.



디자인 편집기 – 객체 탭에서 객체를 드래그하는 방식으로도 순서를 바꿀 수 있습니다. 더 자세한 사항은 36페이지의 "객체 순서 바꾸기"를 참조하십시오.

객체 정렬

정렬 기능을 사용하여 한 객체를 기준으로 하여 다른 객체들을 정렬하거나 디자인 영역에 객체들을 정렬할 수 있습니다.

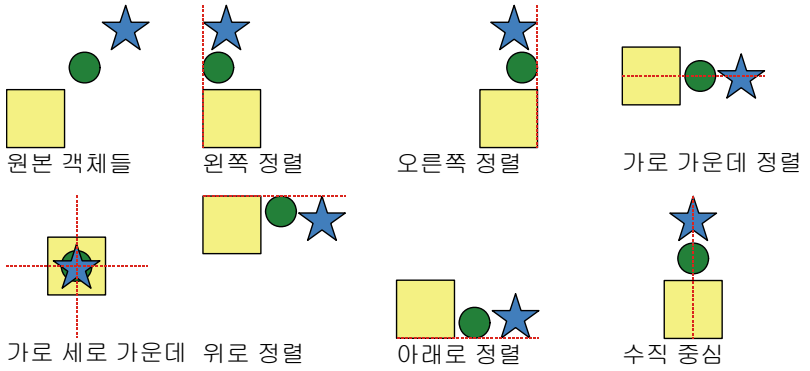
,

1. 객체들을 선택합니다.

   경계 상자를 드래그하여 객체들을 선택한 경우 맨 처음 쌓인 객체가 **고정 객체**로 사용됩니다. **SHIFT 키**를 누른 채로 객체들을 클릭하여 선택한 경우에는 처음 선택한 객체가 **고정 객체**로 사용됩니다.

2. **배열** 메뉴에서 **정렬**로 가서 정렬 방법을 선택합니다.

   아래의 예에서는 녹색 사각형을 정렬을 위한 고정 객체로 사용하였습니다.



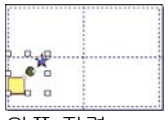
,

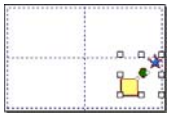
3. 객체들을 선택합니다.
4. **배열** 메뉴에서 **정렬**로 가서 정렬 방법을 선택합니다.

여백을 설정한 경우, 객체들은 이 여백에 정렬합니다.

© 2007 SA International

원본 객체들

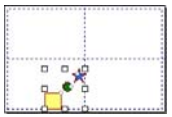

왼쪽 정렬


오른쪽 정렬

가로 가운데 정렬

가로 세로 가운데

위로 정렬


아래로 정렬

수직 중심

객체 배치

.

.

객체를 선택 영역에 배치하기

객체 간격 조절

간격 조절 명령을 사용하여 특정 수치만큼 정확하게 이격되도록 객체를 배치할 수 있습니다.

1. 객체들을 선택합니다.

   경계 상자를 드래그하여 객체들을 선택한 경우 맨 처음 쌓인 객체가 **고정 객체**로 사용됩니다. **SHIFT 키**를 누른 채로 객체들을 클릭하여 선택한 경우에는 처음 선택한 객체가 **고정 객체**로 사용됩니다.

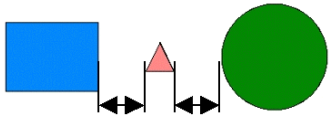
2. **배열** 메뉴에서 **간격 조절** 명령을 선택합니다.
3. 디자인 센터에서 아래의 값들을 조정합니다.

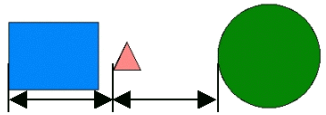
인접한 객체들간의 간격

선택한 객체들을 가로나 세로 방향으로 배치할 것인지 여부를 정합니다.

한 객체의 우측(상단)으로부터 인접한 객체의 좌측(하단)까지의 거리를 측정합니다.

한 객체의 좌측(하단)으로부터 인접한 객체의 좌측(하단)까지의 거리를 측정합니다.


'끝에서 시작까지' 모드


'시작에서 시작까지' 모드

4. **적용**을 클릭합니다.

객체 네스팅

네스팅은 가능하면 많은 객체들을 지정된 영역에 배치하여 소재를 최적화합니다.

1. 객체들을 선택합니다.
2. **배열** 메뉴에서 **네스팅**을 선택합니다.
3. 디자인 센터에서 수치를 조절합니다.

네스팅할 객체의 색상을 선택합니다. 모든 객체를 네스팅하고자 할 경우, 색상에 관계없이 **모든 색상**을 선택합니다.

객체가 네스팅될 패널의 너비와 높이.

네스팅 후 객체 간의 최소 간격.

텍스트 분리 이 옵션에 체크 표시를 하면 모든 텍스트는 각각의 글자로 분리할 수 있어 더 많은 소재를 절약할 수 있습니다.

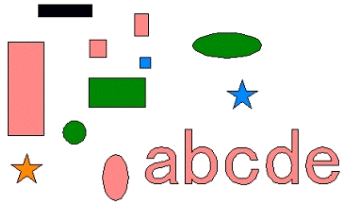
자유 회전 이 옵션에 체크 표시를 하면 압축비를 증가시키기 위해 객체들을 회전시킬 수 있어 더 많은 소재를 절약할 수 있습니다.

압축비 객체들을 네스팅함으로써 얻는 압축비를 나타냅니다.

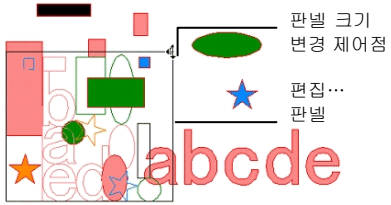
4. **적용**을 클릭합니다.

판넬 영역의 우측 상단 모서리에 위치한 **판넬 크기 변경** 제어점을 눌러 드래그할 수도 있습니다. 판넬 크기가 너무 작아서 모든 객체들을 수용할 수 없는 경우, 그 테두리 색이 검은색에서 빨간색으로 바뀝니다.

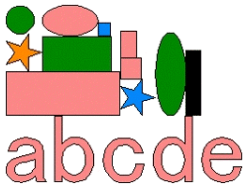
© 2007 SA International



원본 객체들의 처음 위치

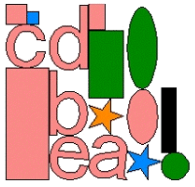


판넬 크기 변경 제어점을 드래그하기



문자 분리 기능 및 자유 회전 기능을 모두 끄고 네스팅한 객체들

문자 분리 기능은 켜고, 자유 회전 기능은 끈 후 네스팅한 객체들


문자 분리 기능 및 자유 회전 기능을 모두 켠 후 네스팅한 객체들

객체 붙이기

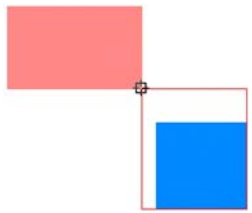
붙기 기능을 활성화하여 모양들을 생성 및 편집하고 지정한 위치로 정확하게 이동시킬 수 있습니다.

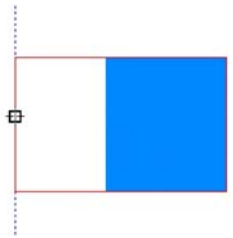
여섯 가지 유형의 붙기가 있습니다.

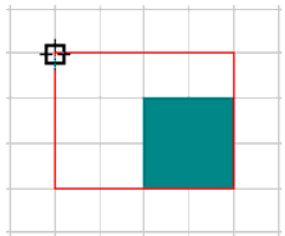
- 점에 붙기
- 기준선에 붙기
- 교차점에 붙기
- 격자에 붙기
- 가장자리에 붙기
- 무게 중심에 붙기(윈도우에만 해당)

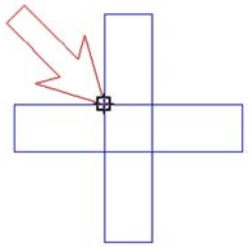
붙기 기능을 활성화하려면, **보기** 메뉴에서 **붙기**로 가서 **[..]에 붙기**를 선택합니다.

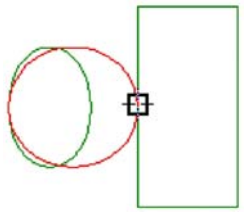
붙기의 몇 가지 예들:

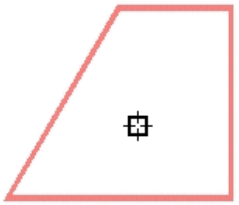

점에 붙기


기준선에 붙기


격자에 붙기


교차점에 붙기


가장자리에 붙기


무게중심에 붙기

객체 삭제

문서에서 객체들을 삭제하여 제거할 수 있습니다.

1. 객체들을 선택합니다.
2. Delete 또는 Backspace 키를 누르거나 **편집** 메뉴에서 **지우기**를 선택합니다.

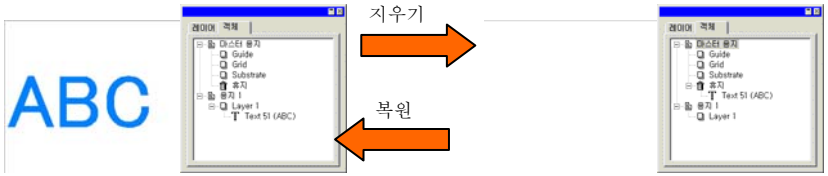
객체는 삭제되나 문서에서 완전하게 제거되지는 않습니다. 객체를 삭제하면, 삭제된 객체는 휴지통 레이어에 배치됩니다.

객체를 휴지통 레이어로 이동시키지 않고 문서에서 완전히 제거하려면,

3. 객체들을 선택합니다.
4. **편집** 메뉴에서 **자르기**를 선택합니다.

휴지통 레이어에서 객체를 복원하려면,

5. 디자인 편집기에서 객체들을 선택합니다.
6. **편집** 메뉴에서 **휴지통**으로 가서 **복원**을 선택합니다.



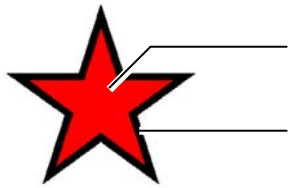
휴지통 레이어에서 모든 객체를 제거하려면, **편집** 메뉴에서 **휴지통**을 선택하고 **쓰레기 비우기**를 선택합니다.

© 2007 SA International

8. 색상 작업

본 소프트웨어는 색상을 적용하는 강력한 도구들을 제공합니다. 본 장에서는 디자인 중 특정 요소에 색상을 적용하는 법을 소개합니다.

디자인의 각 객체는 **색칠 색상** 및 **색 테두리 색상**을 가질 수 있습니다.



색칠 색상은 **단색**, **패턴**이나 **그라디언트**일 수 있습니다.

사용할 수 있는 색상 모델

색상은 아래의 모델을 사용하여 정의할 수 있습니다.

RGB 적색, 녹색, 청색 값의 조합으로 표현되는 색상입니다. 컴퓨터 그래픽에서 가장 일반적으로 사용되는 색상 모델입니다.

CMYK 하늘색, 진홍색, 노란색 및 검은색 값의 조합으로 표현되는 색상입니다. 색상 인쇄에서 가장 일반적으로 사용되는 색상 모델입니다.

LAB CIE LAB 모델은 기기 독립적인 색상 모델로써 한 개의 휘도 및 두 개의 색차 값을 사용하여 색상을 표현합니다.

HSB 색조, 채도 및 명도 값을 사용하여 표현됩니다.

스폿 색상은 상용 제공업체에서 제공하는 표준 잉크 또는 리본 색상 목록에서 선택됩니다.

Duotone Duotone 색상은 두 가지 스폿 컬러가 겹쳐져서 만들어집니다. 먼저 인쇄되는 색상을 *바탕* 색이라고 하며, 바탕색 위에 인쇄되는 색상을 *상층* 색이라고 부릅니다.

조색판 작업

제조업체에서 만드는 잉크, 필름 또는 포일의 각 라인은 별개의 조색판으로 표현되며 이 라인에 사용할 수 있는 색을 모두 나열합니다.

조색판은 사용 중인 색상 모드에 따라 외관이 변경됩니다. 스폿 컬러는 조색판 우측에 작은 점이 있습니다. 스폿 컬러는 조색판 우측에 작은 점이 있습니다.

프로세스 색상 **스폿 컬러** **Duotone 색상**

조색판 열기

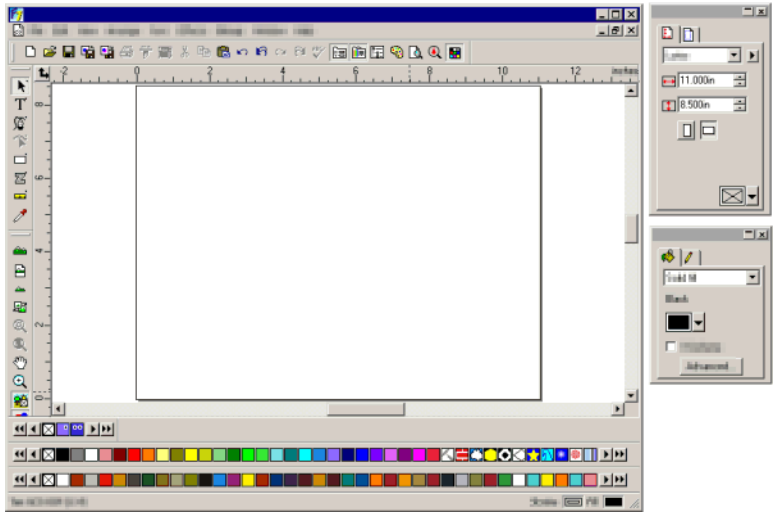
사용자의 디자인에 포일의 색상을 사용하려면, 이 유형의 포일에 대한 조색판을 먼저 열어야 합니다.

조색판을 열려면,

1. 다음 방법 중 하나를 사용하여 [열기] 대화 상자에 액세스합니다.
   - **보기** 메뉴에서 **색상**을 선택한 다음 **테이블 열기**를 선택합니다.
   - 기본 조색판(또는 열려 있는 기타 조색판)을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **테이블 열기**를 선택합니다.
2. 소프트웨어 설치 폴더의 Swatch/Library 하위 폴더로 이동합니다.
3. 포일 유형의 제조업체(예: **Gerber Scientific Products**)를 선택하고 **열기**를 클릭합니다.
4. 원하는 유형의 포일에 대한 조색판 라이브러리를 선택하고 **열기**를 클릭합니다.

© 2007 SA International

선택한 조색판이 기본 조색판 아래에 나타날 것입니다.



조색판 닫기

조색판을 닫으려면, 조색판을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **닫기**를 선택합니다.

새로운 조색판 생성

.

- **보기** 메뉴에서 **색상**을 선택한 다음 **신규 테이블**을 선택합니다.
- 기본 조색판(또는 열려 있는 기타 조색판)을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **신규 테이블**을 선택합니다.

새 조색판을 만든 후 저장하지 않고 응용 프로그램을 종료하면 조색판을 파일로 저장하라는 메시지가 표시됩니다.

조색판을 파일로 저장하기

,

1. 다음 방법 중 하나를 사용하여 [새 이름으로 저장] 대화 상자에 액세스합니다.
   - 조색판을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **테이블 따로저장**을 선택합니다.
   - **보기** 메뉴에서 **색상**을 선택한 다음 **테이블 따로저장**을 선택합니다. 저장할 조색판을 선택하고 **확인**을 클릭합니다.
2. 조색판을 저장할 폴더를 선택합니다.
3. 조색판의 파일 이름을 입력하고 **확인**을 클릭합니다.

고정 또는 자유롭게 움직이는 조색판

기본적으로, 조색판은 화면 하단의 상태 표시줄 바로 밑에 고정되어 있습니다.

조색판이 자유롭게 이동하도록 하려면, 조색판을 클릭하고 이 위치 밖으로 끌어 냅니다.

조색판을 원해 고정되어 있는 위치로 복원시키려면, 상태 표시줄로 조색판을 다시 끌어 놓습니다. 제목 표시줄을 두 번 클릭하여 조색판을 고정시킬 수도 있습니다.

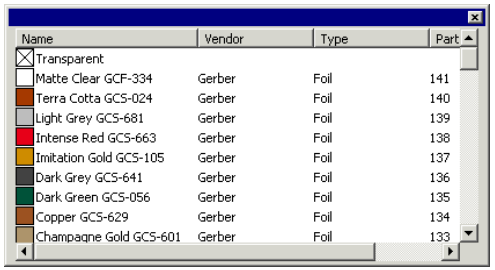
매킨토시에서는 모든 조색판이 자유롭게 움직이며 고정시킬 수 없습니다.

조색판 보기 변경하기

각 조색판을 두 가지 다른 보기로 표시할 수 있습니다.

- 팔레트 보기는 조색판의 모든 색상을 색상 견본으로 표시합니다.

- 리스트 보기는 모든 색상과 각 색상의 이름, 벤더, 유형 및 부품 번호 등을 목록으로 표시합니다.



© 2007 SA International

보기 간을 전환하려면, 조색판을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **팔레트 보기** 또는 **리스트 보기**를 선택합니다.

리스트 보기는 조색판이 자유롭게 이동할 때에만 이용할 수 있습니다.

조색판 숨기기 및 표시하기

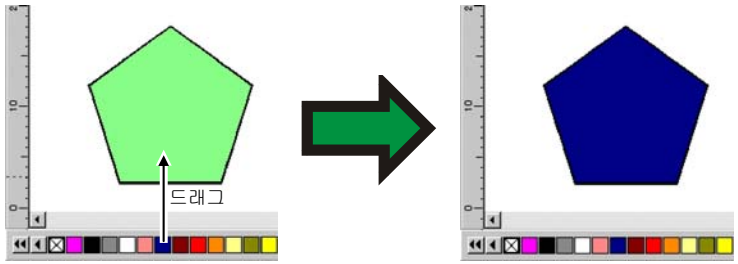
조색판을 모두 표시하거나 숨기려면, **보기** 메뉴에서 **조색판**을 선택합니다. 그러면 숨겨진 조색판을 표시할 수도 있습니다.

조색판에서 색상 적용하기

,

1. 객체들을 선택합니다.
2. 원하는 색상을 조색판에서 선택합니다. CTRL 키를 누른 채로 색상을 객체 색 테두리에 적용합니다.

조색판에서 직접 색상을 눌러 끌어서 적용할 수도 있습니다.



커서를 눌러 디자인 영역 내에 있는 객체로 드래그하면, 커서는 그 위치에 따라 모양이 변합니다.

커서가 위치한 객체를 선택한 색상으로 채웁니다.

커서가 위치한 색 테두리의 색상을 선택한 색상으로 바꿉니다.

선택한 색상으로 배경색을 바꿉니다.

조색판에 새로운 색상 추가하기

색상 선택기 도구, 색상 혼합 도구 또는 색상 정보 대화 상자를 이용하여 조색판에 새로운 색상을 추가할 수 있습니다.

- 색상 혼합 도구에 대한 자세한 사항은 54페이지의 “색상 혼합 도구를 사용하여 색상 적용하기”를 참조하십시오.
- 색상 선택기 도구에 대한 자세한 사항은 55페이지의 “색상 선택기를 사용하여 색상 적용하기”를 참조하십시오.
- 색상 정보 대화 상자에 대한 자세한 사항은 56페이지의 “색상 정보 대화 상자를 사용하여 색상 정의하기”를 참조하십시오.

다른 조색판으로 색상 복사하기

조색판의 색을 다른 조색판으로 복사하려면, 색상 견본을 클릭한 다음 다른 조색판으로 끌어 놓습니다.

조색판에서 색상 삭제하기

조색판에서 원하지 않는 색상을 삭제하려면, 삭제하려고 하는 색상 견본을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음, 상황에 맞는 메뉴에서 **삭제**를 클릭합니다.

"투명" 색은 삭제할 수 없습니다.

색상 정보 대화 상자를 사용하여 조색판의 색상들을 삭제할 수도 있습니다. 자세한 사항은 57페이지의 "색상 정보를 사용하여 색상 삭제하기"를 참조하십시오.

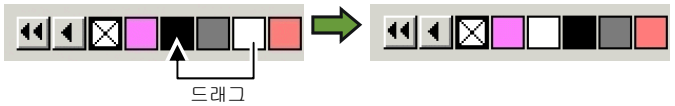
유사한 색상 병합하기

조색판에서 이름은 다르지만 같은 색상 값을 갖는 색상들을 병합하려면, **보기** 메뉴에서 **색상**을 가리킨 다음 **유사 색상 병합**을 선택하십시오.

조색판의 색상 순서 변경하기

조색판에서 색상 위치를 바꿀 수 있는 방식들이 몇 가지 있습니다.

- 조색판 위에 있는 한 색상을 클릭하여 드래그합니다.



- **색상 정보** 대화상자를 사용합니다. 자세한 사항은 58페이지의 “색상 정보를 사용하여 색상 순서 변경하기"를 참조하십시오.

© 2007 SA International

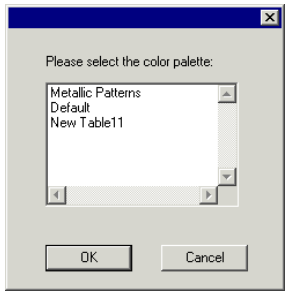
- 조색판 위에서 오른쪽 마우스 버튼을 클릭하고 **분류** 명령에 마우스를 가져다 놓습니다. 명칭, RGB / HSV 값, 공급업체, 유형이나 부품번호별로 조색판을 분류할 수 있습니다.

현재 디자인의 색상으로부터 조색판 만들기

문서로부터 병합 명령은 사용자가 선택한 조색판에 현재 문서의 모든 색상에 대한 조색판을 만듭니다. 문서가 그라디언트 칠을 갖고 있는 경우에는 이것도 조색판에 추가됩니다.

,

1. 색상을 저장할 조색판을 열거나 새 조색판을 만듭니다.
2. **보기** 메뉴에서 **색상**을 선택하고 **문서로부터 병합**을 선택합니다.



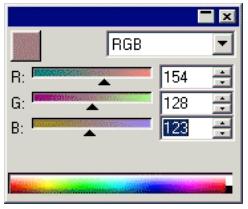
3. 색상 견본을 저장할 테이블을 선택하고 **확인**을 클릭합니다.

조색판을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하여 **문서로부터 병합**에 액세스하는 경우, 확인 메시지를 표시하지 않고 색상 견본이 이 테이블에 추가됩니다.

색상 혼합 도구를 사용하여 색상 적용하기

색상 혼합 도구 대화상자에서 색상을 지정하여 디자인 내의 요소들에 적용할 수 있습니다.

'색상 혼합 도구'를 보려면, **보기** 메뉴에서 **색상 혼합 도구**를 선택합니다.



색상 혼합 도구

한 객체를 선택하면, 색상 혼합 도구 좌측 상단에 위치한 색상 견본에 그 색칠 색상이 나타납니다. 다수의 객체를 선택한 경우, 색상 혼합 도구는 처음 선택한 객체의 색상을 나타냅니다.

혼합 도구의 우측 상단 모서리에 있는 목록을 사용하여 색상 모델(RGB, CMYK, LAB, HSV, 스폿 또는 Duotone)을 지정할 수 있습니다.

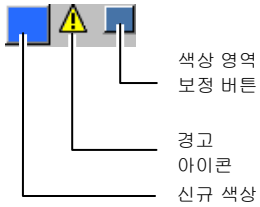
일단 사용할 색상 모델을 지정하면, 아래의 몇 가지 방법들을 사용하여 혼합 도구에서 색상을 지정할 수 있습니다.

- 수치 필드에 수치를 입력하거나 이 필드의 오른쪽에 있는 up / down 화살표를 누릅니다.
- 채널 슬라이더를 눌러 드래그합니다.

- 색상 혼합 도구의 하단에 위치한 색상 선택기 위에 마우스를 눌러 드래그합니다. 원하는 색상을 찾으면 마우스 버튼을 놓습니다.

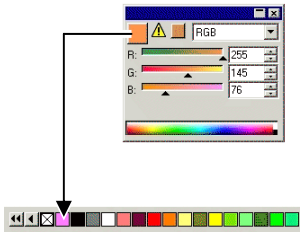
색상 혼합 도구를 사용할 시 선택한 색상 공간의 범위를 벗어나는 색상을 지정할 수 있습니다. 이 경우, 색상 견본 옆에 실제로는 기능 버튼인 작은 색상 견본과 함께 경고 아이콘이 표시됩니다. 이 색상 영역 보정 버튼을 클릭하면 위에서 지정한 색상을 타깃 색상 영역의 범위 내로 조절합니다. 이 버튼을 클릭하면 이 색상이 다시 정의되고 아이콘과 색상 영역 보정 버튼이 사라집니다.

© 2007 SA International



이 경고 아이콘은 객체를 RGB, HSV 또는 LAB 색상 공간으로 볼 때에만 나타납니다. 본 소프트웨어는 사용자가 색상 설정 대화상자에서 선택한 현재 활성 중인 프린터 프로파일에 근거하여 사용자가 지정한 색상을 CMYK 색상 공간으로 정확하게 재현할 수 있는지 여부를 검사합니다(자세한 사항은 103페이지의 "컬러 인쇄를 위한 시스템 구성" 참조하십시오). 색상 영역을 보정하지 않으면 선택한 색상이 정확하게 인쇄되지 않을 것입니다.

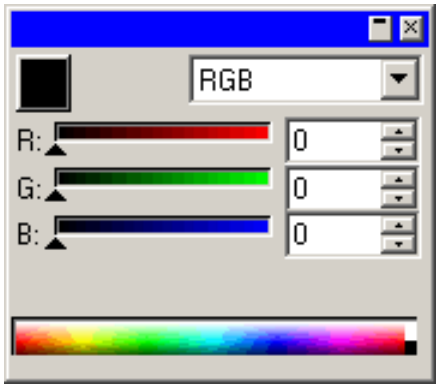
색상 혼합기의 색상을 조색판에 추가하기



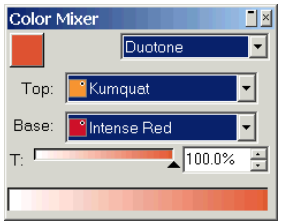
1. **보기** 메뉴에서 **색상 혼합 도구**를 선택합니다.
2. 추가될 새로운 색상을 만듭니다.
3. 이 색상 견본을 눌러 조색판으로 드래그합니다. 이 색상을 테이블 상의 어떤 곳이든지 위치시킬 수 있습니다.

색상 혼합 도구로 Duotone 색상 만들기

1. **보기** 메뉴에서 **색상 혼합 도구**를 선택합니다.



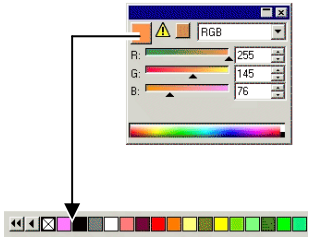
2. 색상 모드 목록에서 **Duotone** 을 선택합니다.



3. **위쪽** 및 **베이스** 색상을 선택합니다.

   현재 열려 있는 조색판의 색상만 선택할 수 있습니다.

4. 차지하는 면적 비율을 선택합니다. 이 비율은 위쪽 및 베이스 색상 모두에 적용됩니다.
5. 색상 혼합 도구의 왼쪽 상단 상자에서 조색판으로 색상을 끌어 놓습니다.



6. 조색판을 저장합니다.

© 2007 SA International

색상 교정기를 사용하여 색상 견본 만들기

색상 교정기 도구는 클릭하는 모든 색상, 패턴 또는 그라디언트 채우기와 일치하도록 선택한 객체의 채우기 옵션을 설정합니다.

비트맵을 클릭하면, 색상 교정기는 사용자가 클릭한 픽셀과 일치하는 단색을 반환합니다.

색상 교정기를 사용하려면,

1. 변경하려면 색상의 객체를 선택합니다.
2. **색상 교정기**를 누릅니다.
3. 선택한 객체가 갖기를 원하는 색상을 가진 객체나 비트맵 위로 커서를 옮긴 다음 클릭합니다.

그라디언트 또는 패턴에서 단색 칠 선택하기

패턴이나 그라디언트에서 단색을 선택하려면, 색상을 선택하는 동안 **SHIFT** 키를 누릅니다. 채우기 색상이 클릭한 지점의 색상과 일치하도록 설정됩니다.

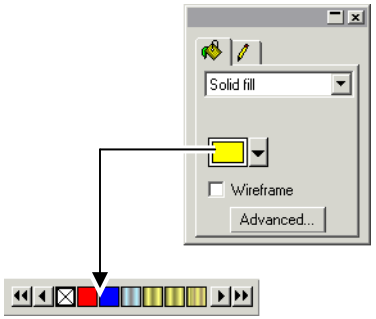
색상 교정기로 스트로크 색상 설정하기

채우기 대신 객체의 스트로크 색상을 설정하기 위해 색상 교정기를 사용하려면, **CTRL** 키를 누르고 있습니다. 스트로크 색상이 클릭한 객체의 채우기 색상과 일치하도록 설정됩니다.

객체가 패턴 또는 그라이언트 칠을 포함하거나 비트맵인 경우, 스트로크 색상은 클릭한 지점의 색상의 색상으로 설정됩니다.

색상 교정기로 선택한 채우기를 조색판에 추가하기

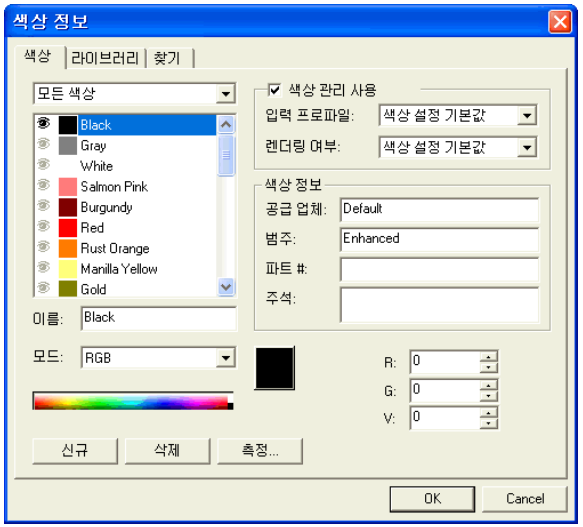
색상 교정기로 선택한 단색 칠, 패턴 또는 그라디언트를 조색판에 추가하려면, 채우기/스트로크 대화 상자의 채우기 색상 견본을 클릭하고 조색판으로 끌어 놓습니다.



색상 정보 대화 상자를 사용하여 색상 정의하기

색상 정보 대화 상자를 사용하여 색상들의 모든 특성들을 정의할 수 있습니다. 색상 정보 대화상자를 보려면, 다음 사항 중 하나를 수행하십시오.

- **보기** 메뉴에서 **색상**으로 가서 **색상 정보** 명령을 선택합니다.
- 열려 있는 조색판에서 단색(프로세스, 스폿 또는 듀오톤)을 두 번 클릭합니다.
- 조색판을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **색상 정보**를 선택합니다.



© 2007 SA International

색상 정보 – 색상 탭

'색상 정보 – 색상 탭' 대화 상자에서 각 색상의 모든 특성들을 설정할 수 있습니다.

대화 상자의 상단에 있는 목록에서 여기에 나타낸 색상들을 선택할 수 있습니다. 아래 사항들을 선택할 수 있습니다. 다음 중의 하나를 선택할 수 있습니다.

[조색판] 선택한 조색판에서 정의한 모든 색상

사용한 색상 현재 문서에서 사용한 모든 색상

모든 색상 열려 있는 모든 조색판의 모든 색상과 문서에서 사용된 색상.

목록에 있는 각 색상은 좌측에 아이콘을 하나씩 가지게 됩니다. 이 아이콘은 해당 색상이 문서에 사용되고 있는지를 알려줍니다.

이 색상을 문서에서 사용하고 있습니다. 이 아이콘을 클릭하면 이 색상을 사용하는 문서상의 모든 객체들이 보이지 않습니다.

이 색상을 문서에서 사용하고 있으나 이 색상을 사용하고 있는 모든 객체는 숨겨져 있습니다. 이 아이콘을 클릭하면 이 색상을 사용하는 문서상의 모든 객체들이 나타납니다.

이 색상은 문서에서 사용하고 있지 않습니다.

각 색상 별로 아래의 특성들을 조절할 수 있습니다.

색상 이름 조색판에서 정의한 색상명

색상 모드 색상 모드는 RGB, CMYK, LAB, HSV, 스폿 또는 Duotone 이 될 수 있습니다. 스폿 컬러는 조색판 우측에 작은 점이 있습니다. Duotone 컬러는 조색판 우측에 작은 점이 있습니다.

프로세스 색상 **스폿 컬러**

Duotone 색상

색상 값 선택한 색상의 색상 값. 이 변수는 선택한 색상 모드에 따라 다를 수 있습니다.

색상 정보 조색판에서 정의한 공급업체, 유형, 부품번호 및 주석.

색상 관리 사용 이 옵션을 선택한 경우, 색상 관리 시스템의 설정들을 사용하여 이 색상을 인쇄합니다. 색상별로 각기 다른 입력 색상 프로파일 및 렌더링 처리를 설정할 수 있습니다.

색상 정보를 사용하여 새로운 색상 생성하기

1. **새로 만들기**를 클릭합니다.
2. 대화 상자의 맨 위의 목록에서 색상을 추가하려는 테이블을 선택합니다. 원래 색상
3. **색상 정보**에서 색상명을 변경하고 색상 값을 입력합니다.
4. 추가하려는 각 색상에 대하여 다음을 수행합니다.

새로 만들기를 클릭합니다.

이름에 색상의 이름을 입력합니다.

색상 **모드**를 선택합니다.

> 스폿 컬러를 생성하는 경우, RGB 색상 모드를 먼저 선택하고 스폿 컬러 표시에 사용할 RGB 값을 입력하십시오. 그러면, 색상 모드를 스폿으로 변경합니다.

오른쪽 필드에 색상 값을 입력하거나 색상 목록 아래의 컬러 바를 클릭하여 색상 값을 지정합니다.

5. 완료되면 **확인**을 누릅니다.

색상을 조절하는 동안, 이 색상 견본은 상단에 원래 색상을, 하단에는 새로운 색상을 나타냅니다.

신규 색상

새로운 색상 측정하기

분광계와 같은 측정 장치를 사용해 색상 값을 측정하여 새 색상의 색상 값을 정하려면, **측정** 단추를 클릭합니다.

> 측정 장치는 **편집** 메뉴에서 **환경설정**으로 가서 **도구** 탭에 있는 **측정기 옵션**을 선택하여 정의할 수 있습니다.

© 2007 SA International

색상 정보를 사용하여 색상 삭제하기

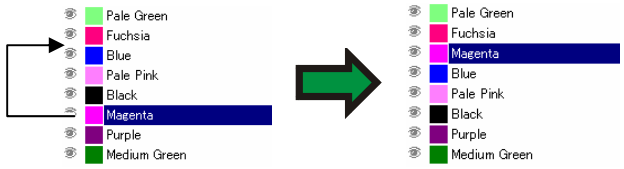
1. 목록에서 삭제하기 원하는 색상을 선택합니다.
2. **삭제**를 클릭합니다.

색상 정보를 사용하여 색상 편집하기

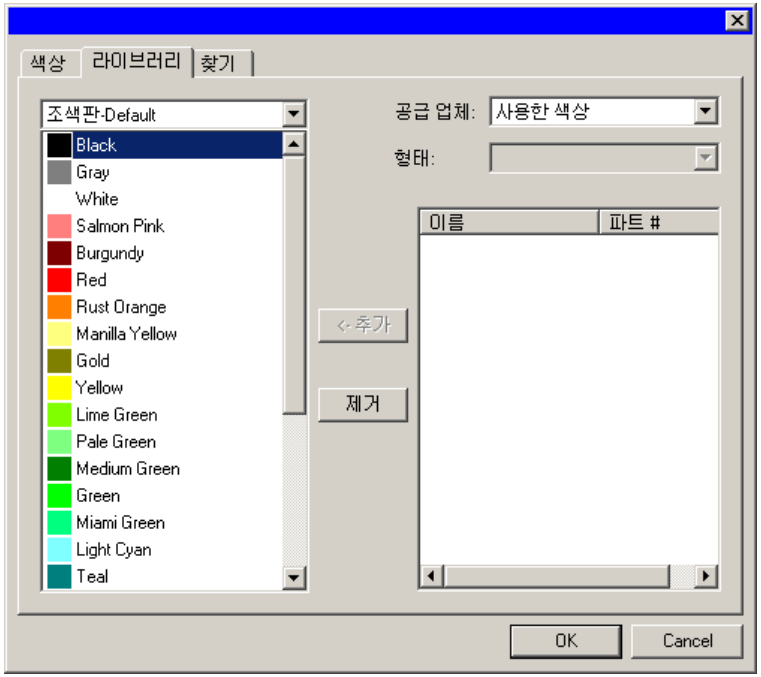
1. 목록에서 변경하기 원하는 색상을 선택합니다.
2. 이름, 색상 모드, 색상 값 등을 편집합니다.
3. **확인**을 클릭합니다.

색상 정보를 사용하여 색상 순서 변경하기

색상 정보를 사용하여 팔레트에 있는 색상을 재조정하려면, 색상 목록에 있는 색상을 클릭하여 새로운 위치로 드래그합니다.



색상 정보 – 라이브러리 탭



'색상 정보 – 라이브러리 탭' 대화 상자에서 조색판으로부터 색상을 제거하고 색상 라이브러리의 색상을 조색판에 추가할 수 있습니다.

조색판에 색상을 추가하려면,

1. 색상을 추가하려는 조색판을 선택합니다.
2. 목록에서 **공급업체** 및 **유형**을 선택합니다.
3. 오른쪽에 있는 목록에서 조색판에 추가할 색상을 선택하고 **추가**를 클릭합니다.

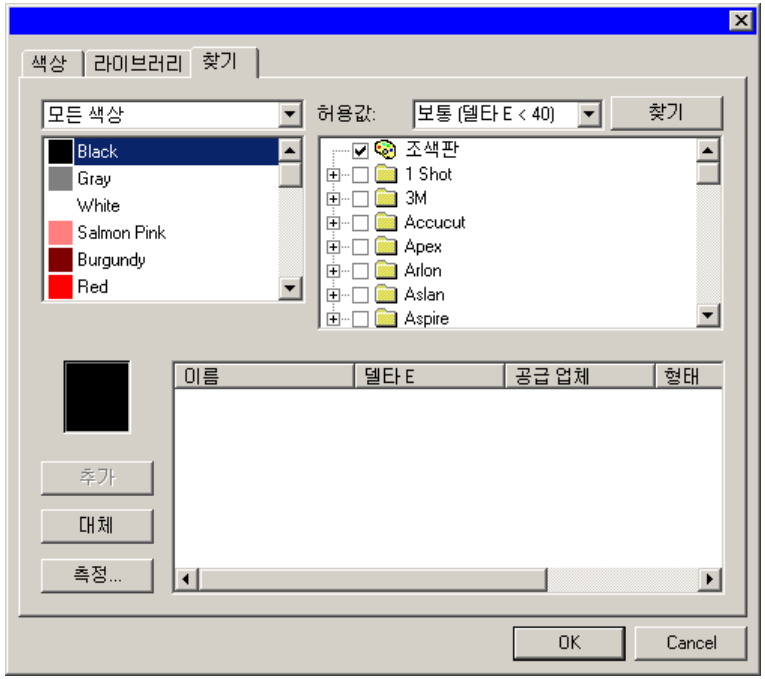
   SHIFT 키와 **CTRL** 키를 사용하여 여러 색상들을 선택할 수 있습니다.

조색판에서 색상을 제거하려면,

4. 삭제할 색상이 있는 조색판을 선택합니다.
5. 목록에서 색상을 선택합니다.
6. **삭제**를 클릭합니다.

© 2007 SA International

색상 정보 – 찾기 탭



'색상 정보 – 찾기 탭' 대화 상자에서 현재 작성 중인 디자인에서 사용하고 있는 색상과 일치하는, 색상 라이브러리에 있는 색상을 찾을 수 있습니다.

1. 색상을 포함하는 조색판을 선택합니다.
2. 화면 왼쪽에 있는 목록에서 찾으려고 하는 색상을 선택합니다.

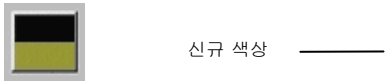
   측정 장치를 사용하여 특정 색상을 측정할 수도 있습니다. 색상을 측정하려면 **측정** 버튼을 누르십시오.

3. 목록에서 **공급업체** 및 **유형**을 선택합니다. 특정 이름을 선택하려면 그 왼쪽에 위치한 (☐) 를 누릅니다. (⊞) 를 클릭하면 목록이 확장되어 그 공급업체가 공급하는 모든 유형들이 나타납니다.

다수의 **공급업체** 및 **유형**을 선택할 수 있습니다.

4. 목록에서의 찾기에 적용할 허용값을 선택합니다.
5. **찾기**를 클릭합니다.

   선택한 색상에 가장 가까운 색상이 화면 하단에 나타납니다. 목록에서 한 색상을 선택하여 이 색상을 조절하는 동안, 색상 견본 상단에는 찾으려고 하는 색상이 나타나고 그 하단에는 색상 라이브러리에서 찾은 색상이 나타납니다.



6. 목록에서 색상을 선택합니다.
7. 다음 중 하나를 실행합니다.
   - 색상 라이브러리에서 찾은 새로운 색상으로 선택한 색상을 대체하려면 **대체**를 클릭합니다.
   - 조색판에 이 새로운 색상을 추가하려면 **추가**를 클릭합니다.

기본 색칠 / 색 테두리 색상 설정하기

새로운 객체 생성 시에는 기본 색 테두리 및 색칠 색상이 적용됩니다. 이 색상들은 디자인 영역의 우측 하단 모서리에 표시됩니다.

기본 색 테두리 및 색칠

/ ,

1. 문서상의 빈 영역을 클릭합니다.
2. 조색판이나 색상 혼합 도구에서 원하는 색상을 클릭하여 디자인 영역의 우측 하단 모서리에 있는 기본 색칠 / 색 테두리 색상 표시자로 드래그합니다.

© 2007 SA International

일단 기본 색칠/색 테두리 색상을 설정하면 *이 문서* 내에서 생성되는 모든 새로운 객체들에는 이 색상들이 적용됩니다.

배경 / 전경색 설정

비트맵을 편집할 시에는, 디자인 영역의 우측 하단 모서리에 전경색 및 배경색이 표시됩니다.

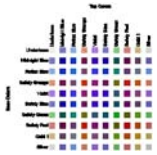
배경 및 전경색

기본 색칠/색 테두리 색상을 변경할 시 사용한 동일한 방법으로 배경색 및 전경색을 변경할 수 있습니다.

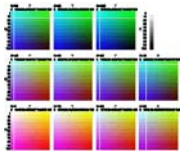
테스트 조색판 만들기

이 소프트웨어는 다음과 같은 세트의 테스트 조색판을 자동으로 생성할 수 있습니다.

Duotone 이 세트의 조색판은 열려 있는 조색판의 스폿 컬러를 이용하여 생성할 수 있는 모든 Duotone 색상 보여줍니다.



CMYK 이 세트의 조색판은 현재 사용할 수 있는 모든 CMYK 색상 조합과 검정색 값 범위를 보여줍니다.



현재 팔레트 이 세트의 조색판은 현재 팔레트에 있는 모든 색상들을 나열합니다.

,

1. **보기** 메뉴에서, **견본 생성**을 선택한 다음, **Duotone**, **CMYK** 또는 **현재 팔레트**를 선택합니다.
2. 디자인 센터에서 아래의 설정을 조정합니다.

각 조색판의 크기

조색판 상단 및 좌측에 레이블이 차지하는 공간

조색판간의 가로 간격

조색판간의 세로 간격

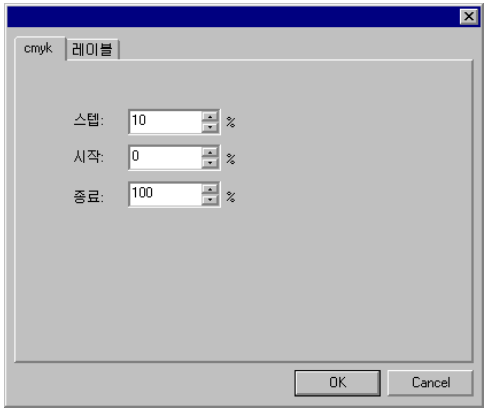
 각 행당 조색판 또는 조색판 세트의 수

현재 팔레트의 색상만을 나열하는 조색판

3. 고급 옵션을 설정하려면 **고급**을 클릭합니다.
4. **적용**을 클릭합니다.

조색판이 페이지 좌측 하단 가장자리에 나타납니다.

CMYK 조색판용 고급 설정



cmyk 탭에서 다음의 설정을 입력합니다.

스탭 색상 견본간 잉크 값의 변화

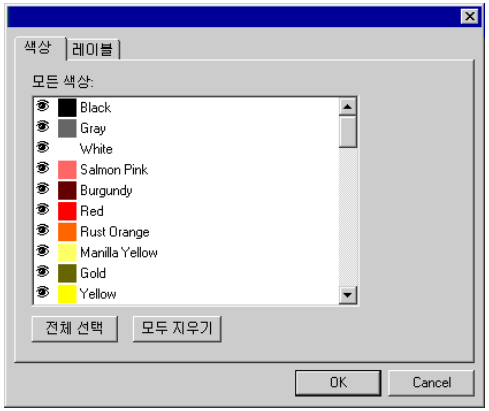
시작 조색판에 나타나는 다양한 색상 값의 하위 경계

끝 조색판에 나타나는 다양한 색상 값의 상위 경계

레이블 탭에서 레이블에 사용될 글꼴을 선택합니다.

© 2007 SA International

현재 팔레트 조색판용 고급 설정



색상 탭에서 스풋 컬러 목록의 좌측으로 👁 아이콘을 전환시켜 조색판에 색상이 나타나도록 할 것인지 결정합니다.

조색판에 색상이 나타납니다.

조색판에 색상이 나타나지 않습니다.

레이블 탭에서 레이블에 사용될 글꼴을 선택합니다.

© 2007 SA International

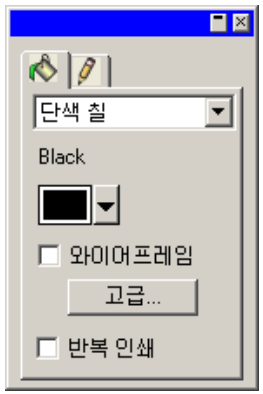
9. 색칠/색 테두리 편집기 사용법

색칠/색 테두리 편집기는 객체의 색칠과 색 테두리를 채색하는 방법에 대한 정보를 보여줍니다.

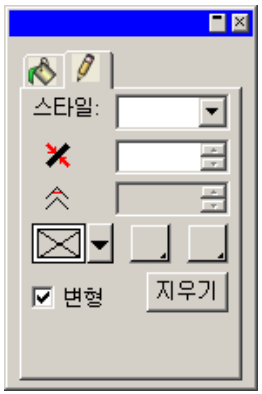
색칠/색 테두리 편집기 표시

색칠/색 테두리 편집기는 **색칠 탭**과 **색 테두리 탭**이라는 두 개의 화면으로 구성되어 있습니다.

색칠/색 테두리 편집기를 보려면, **보기** 메뉴에서 **색칠/색 테두리 편집기**를 선택합니다.



색칠/색 테두리 편집기 – 색칠 탭



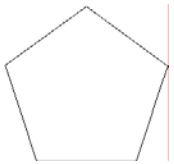
색칠/색 테두리 편집기 – 섹테두리 탭

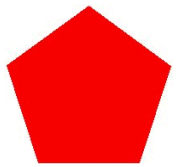
색칠 유형

벡터 객체는 아래의 색칠 유형들을 갖고 있습니다.

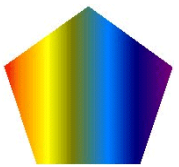
색칠 없음	객체가 아무 색칠을 갖고 있지 않습니다.
색상 채우기	객체가 단색으로 채워져 있습니다.
패턴 칠	객체가 다수의 패턴 복사본들로 채워져 있습니다.
그라디언트 칠	한 색상이 인접한 색상과 함께 점차적으로 매끄럽게 결합된, 두 개 이상의 색상들로 형성된 그라디언트로 객체가 채워져 있습니다.

객체의 칠을 설정하는 방법에 관한 더 자세한 사항은 51페이지의 "색상 작업"을 참조하십시오.


색칠 없음


색상 채우기

패턴 칠


그라디언트 칠

객체에 무색칠 적용

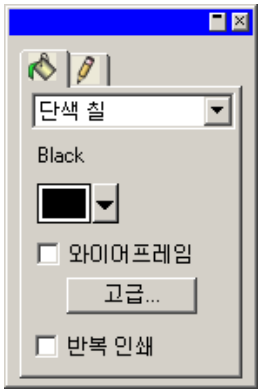
,

1. 객체를 선택합니다.
2. 색칠/색 테두리 편집기에서 **무색칠**을 선택하거나 색상 팔레트에 있는 ☒ 견본을 클릭합니다.

객체에 단색 칠 적용

,

1. 객체를 선택합니다.
2. 색칠/색 테두리 편집기에서 **단색 칠**을 선택합니다.



3. 목록에서 색칠 색상을 선택합니다.
4. 원하는 경우, **와이어프레임**에 체크 표시를 하여 객체를 색칠 색상에 그려진 윤곽선으로 나타나게 합니다. 이 설정은 객체에 대한 윤곽선 설정을 무시합니다.

© 2007 SA International

와이어프레임이 활성화되었을 시의 단색 칠.

5. 색칠 색상을 색상 정보 대화 상자를 사용하여 편집하려면 **고급**을 클릭합니다. 색상 정보 대화 상자에 대한 자세한 사항은 56페이지의 “색상 정보 대화 상자를 사용하여 색상 정의하기”를 참조하십시오.

객체를 선택한 다음 색상 팔레트에 있는 단색 견본을 클릭하여 단색 칠을 적용할 수도 있습니다.

객체에 패턴 칠 적용

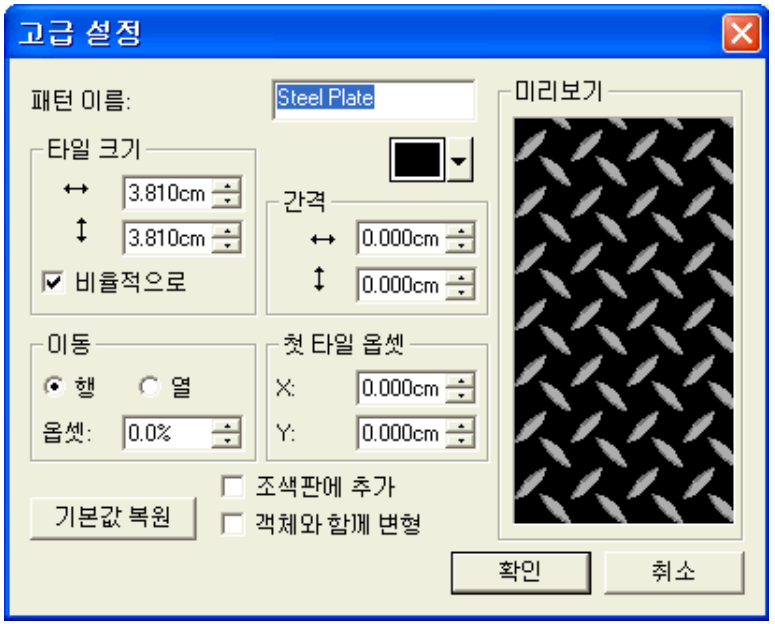
,

1. 객체를 선택합니다.
2. 색칠/색 테두리 편집기에서 **패턴 칠**을 선택합니다.

3. 목록에서 사용할 패턴을 선택합니다.
4. 목록에서 배경색을 선택합니다.

패턴 칠 고급 설정 사용하기

‘색칠/색 테두리 편집기 – 패턴 칠의 색칠 탭’에서 **고급** 버튼을 클릭하면 고급 설정 대화 상자가 나타납니다.



이 대화 상자에서 아래의 패턴 변수들을 조절할 수 있습니다.

패턴 이름 패턴 이름

배경색

각 패턴의 폭

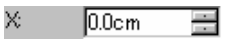
각 패턴의 높이

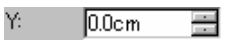
비율적으로 이 옵션에 체크 표시를 하면 패턴의 크기가 비율적으로 변경됩니다.

각 열이나 행에 적용되는 옵셋 크기

행들의 간격

열들의 간격

 첫번째 타일에 적용되는 가로 옵셋

 첫 번째 타일에 적용되는 세로 옵셋

© 2007 SA International

조색판에 추가	이 옵션에 체크 표시를 하면 편집한 패턴이 신규 패턴으로 조색판에 추가됩니다.
객체와 함께 변형	이 옵션에 체크 표시를 하면 객체의 크기가 변경될 시 이와 동일한 비율로 각 패턴 타일의 크기가 변경됩니다.
기본값 복원	선택한 패턴의 기본 설정을 복원합니다.

확인을 클릭하여 변경 사항을 저장합니다.

조색판에 패턴 칠 추가하기

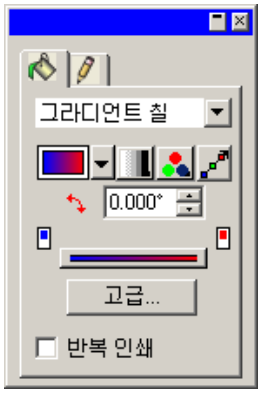
,

1. 패턴 칠이 포함된 객체를 선택합니다.
2. 채우기/스트로크 대화 상자에서 **고급** 버튼을 클릭합니다.
3. 패턴 칠에 필요한 수정 사항을 적용합니다.
4. **조색판에 추가**에 확인 표시를 합니다.
5. **패턴 이름**을 입력합니다.
6. **확인**을 클릭합니다.

객체에 그라디언트 칠 적용

,

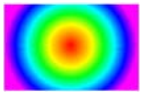
1. 객체를 선택합니다.
2. 색칠/색 테두리 편집기에서 **그라디언트 칠**을 선택합니다.



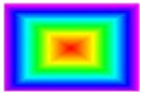
3. 원하는 경우, 목록에 있는 스톡 그라디언트 중 하나를 선택할 수 있습니다.
4. 원하는 그라디언트를 생성하거나 스톡 그라디언트 중 하나를 편집하려면,

목록에서 객체에 적용된 그라디언트 유형을 선택합니다. 아래의 유형들을 사용할 수 있습니다.

선형 그라디언트


방사형 그라디언트

원뿔형 그라디언트


사각형 그라디언트

목록에서 그라디언트 색상 모드를 선택합니다. 아래의 모드를 사용할 수 있습니다.

RGB	그라디언트에 있는 색상은 RGB 색상 모델을 사용하는 것으로 정의됩니다.
CMYK	그라디언트에 있는 색상은 CMYK 색상 모델을 사용하는 것으로 정의됩니다.
단일 스폿 컬러	그라디언트는 단일 스폿 컬러의 두 가지 이상의 음영간에 융합됩니다.
이중 스폿 컬러	그라디언트는 두 가지의 스폿 컬러를 사용하게 됩니다. 이 그라디언트 유형은 오직 끝점에 의해서만

© 2007 SA International

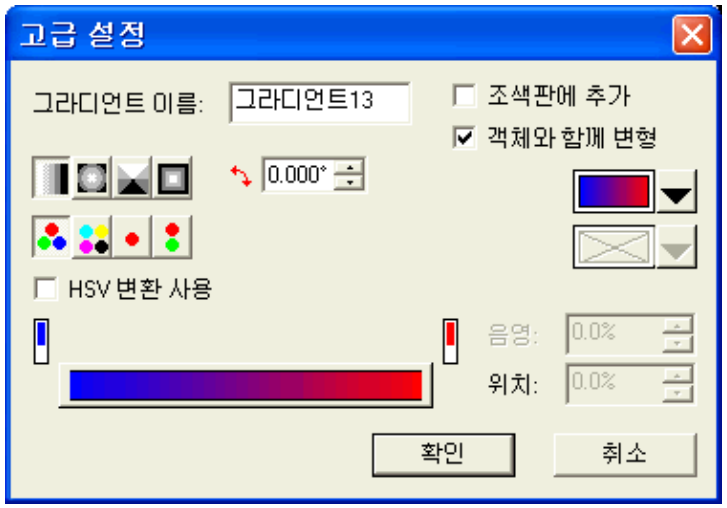
정의됩니다. 여기에는 중간에 중간점이 없습니다.

편집선을 사용하여 그라디언트를 편집하려면, 을(를) 클릭합니다. 자세한 사항은 66페이지의 "편집선을 사용하여 그라디언트 편집하기"를 참조하십시오.

필드에서 그라디언트의 각도를 조절합니다.

그라디언트 칠의 고급 옵션

'색칠/색 테두리 편집기 – 그라디언트 칠의 색칠 탭'에서 **고급** 버튼을 누르면 고급 설정 대화 상자가 나타납니다.



이 대화 상자에서 아래의 그라디언트 변수들을 조절할 수 있습니다.

그라디언트 이름 그라디언트의 이름

그라디언트 유형

0.0° 그라디언트 각도

편집 중인 그라디언트

그라디언트의 색상 모드

그라디언트 편집 바에서 선택한 색상

Position: 50 그라디언트 편집 바에서 선택한 색상의 위치. 이 값의 범위는 0 에서 100 까지입니다.

조색판에 추가 이 옵션에 체크 표시를 하면 편집한 그라디언트가 조색판에 새로운 그라디언트로 추가됩니다.

객체와 함께 변형 이 옵션에 체크 표시를 하면 객체의 크기가 변경될 시 이와 동일한 비율로 각 그라디언트 타일의 크기가 변경됩니다.

RGB / HSV 그라디언트를 생성하는 데 사용하는 색상 모드

조색판에 그라디언트 추가하기

,

1. 그라디언트가 포함된 객체를 선택합니다.
2. 채우기/스트로크 대화 상자에서 **고급** 버튼을 클릭합니다.
3. 그라디언트에 필요한 수정 사항을 적용합니다.
4. **조색판에 추가**에 확인 표시를 합니다.
5. **그라디언트 이름**을 입력합니다.
6. **확인**을 클릭합니다.

편집 바를 사용하여 그라디언트 편집하기

색칠/색 테두리 편집기 – 색칠 탭과 고급 설정 대화 상자에서 편집 바를 사용하여 그라디언트를 조절할 수 있습니다.

- 편집 바에서 특정 색상을 선택하려면 그 색상 아이콘을 누릅니다. 고급 설정 대화 상자에서 그 오른쪽에 있는 조색판을 사용하여 이 색상을 바꿀 수 있습니다.

© 2007 SA International

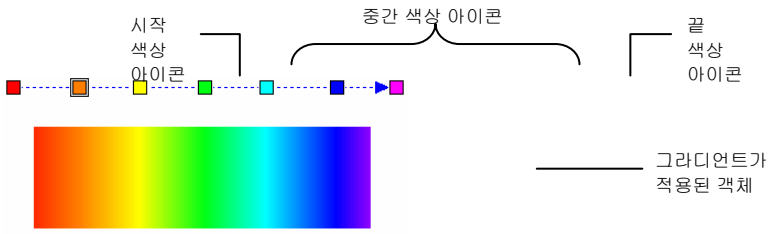
- 색칠/색 테두리 편집기 – 색칠 탭에서, 조색판에 있는 새로운 색상을 그라디언트상의 기존 색상이나 색상들 간의 빈 공간으로 드래그하여 그라디언트 색상을 바꾸거나 새로운 그라디언트 색상을 생성할 수 있습니다.
- 색상 아이콘을 눌러 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그하면 그라디언트상에서의 이 색상의 위치를 변경할 수 있습니다. 고급 설정 대화 상자에서 그 오른쪽에 있는 위치 필드를 사용하여 이 위치를 바꿀 수 있습니다.

  시작 및 끝 색상 아이콘들은 드래그할 수 없습니다.
- 그라디언트 바 위에 있는 색상 아이콘을 눌러 드래그하면 그 색상을 삭제할 수 있습니다.
- **CTRL** 키를 누른 채로 색상 아이콘을 드래그하면 드래그한 색상의 복사본이 생성됩니다.
- 색상 아이콘들 사이의 빈 공간을 클릭하면 그라디언트 상에 새로운 색상이 생성됩니다.

편집선을 사용하여 그라디언트 편집하기

'색칠/색 테두리 편집기 – 색칠 탭'에서 **그라디언트 편집** 버튼을 누르면 그라디언트가 적용된 객체에 그라디언트 편집선이 나타납니다.

그라디언트 편집선은 객체의 바깥에 위치시킬 수 있습니다.



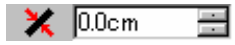
- 조색판에 있는 새로운 색상을 그라디언트상의 기존 색상이나 색상들 간의 빈 공간으로 드래그하여 그라디언트 색상을 바꾸거나 새로운 그라디언트 색상을 생성할 수 있습니다.
- 중간 색상 아이콘을 눌러 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그하면 그라디언트상에서의 이 색상의 위치를 변경할 수 있습니다.
- 시작/끝 색상 아이콘을 클릭하여 드래그하면 그라디언트 크기 및 각도를 변경할 수 있습니다.
- **CTRL** 키를 누른 채로 색상 아이콘을 드래그하면 드래그한 색상의 복사본이 생성됩니다.

객체의 색 테두리 속성 편집하기

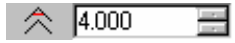
색칠/색 테두리 편집기 – 색 테두리 탭은 아래와 같은 벡터 객체의 색 테두리 속성들을 나타냅니다.

객체에 적용한 색 테두리의 스타일

색 테두리에 적용한 색상



색 테두리 폭



모서리의 예각도 조절

모서리들의 외곽선을 그리는 방법을 지정하는 적절한 연결 유형 옵션을 선택합니다.

열린 윤곽선의 외곽선을 그리는 방법을 지정하는 적절한 선 단면 유형 옵션을 선택합니다. 둥근 단면, 평평한 단면이나 접한 단면 유형들 중에서 선택합니다.

변형

이 옵션에 체크 표시를 하면, 객체의 크기가 변경될 시 이와 동일한 비율로 색 테두리의 크기가 변경됩니다.

지우기

이 버튼을 클릭하면 색 테두리를 제거할 수 있습니다.

객체에 반복 인쇄 적용

반복 인쇄 설정은 여러 레이어의 잉크 또는 비닐로 덮인 디자인 영역을 확인하는 데 사용됩니다. 이 영역은 성공적인 출력을 위해 특별한 조정이 필요합니다.

예를 들어, 여러 레이어가 존재할 때 일부 출력 장치에서 보다 높은 열 설정이 사용되어야 합니다. 이러한 객체는 별도의 인쇄 패스를 사용하여 출력되어야 합니다.

© 2007 SA International

다음과 같은 경우, 반복 인쇄가 자동으로 지정됩니다.

- 2 색 그라디언트에서 상부 색상은 자동으로 반복 인쇄를 사용하여 인쇄됩니다.
- 컬러 트래핑이 사용될 경우, 가장 위에 색상이 트래핑된 객체에 자동으로 반복 인쇄 설정이 지정됩니다.
- Duotone/Spectratone 색상의 상부 색상은 자동으로 반복 인쇄를 사용하도록 설정됩니다.

,

.

- **배열** 메뉴에서 **반복 인쇄**를 선택한 다음 **반복 인쇄**를 선택합니다.
- 색칠/색 테두리 편집기의 채우기 탭에서 **반복 인쇄**에 확인 표시를 합니다.

,

.

- **배열** 메뉴에서 **반복 인쇄**를 선택한 다음 **반복 인쇄 풀기**를 선택합니다.
- 색칠/색 테두리 편집기의 채우기 탭에서 **반복 인쇄**에 확인 표시가 해제되어 있는지 확인합니다.

© 2007 SA International

10. 모양 작업

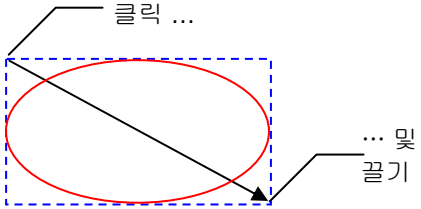
모양이란 사각형, 별형 및 다각형과 같은 닫힌 객체들을 말합니다. 이 모양들은 프리핸드 방식으로나 구체적으로 그 크기를 지정하여 생성할 수 있습니다.

본 소프트웨어에서는 아래의 표준 모양들을 사용할 수 있습니다.

사각형 도구 타원형 도구

모양 생성하기

1. 원하는 모양 도구를 선택합니다.
2. 디자인 영역에서 커서를 클릭하여 드래그합니다.



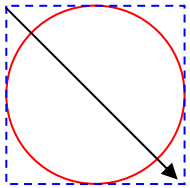
왼쪽의 사각형과 화살표는 단지 설명하기 위해 표시한 것이고 모양을 생성할 시에는 실제로 나타나지 않습니다.

일부 모양들의 경우, 드래그하는 동안 **SHIFT 키**와 **CTRL 키**를 누르고 있으면 모양 생성에 영향을 줄 수 있습니다. 자세한 사항은 각 모양에 대한 아래의 설명을 참조하십시오.

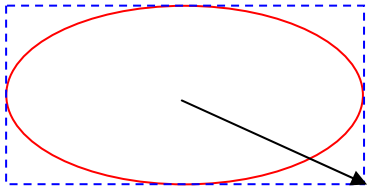
3. 마우스 버튼을 놓습니다.
4. 디자인 센터에서 모양의 특성들을 조절합니다.
5. 동일한 크기를 가진 다른 모양을 추가하려면, 디자인 영역을 다시 클릭합니다.

SHIFT 키나 CTRL 키를 누른 채로 사각형 및 타원 생성하기

- **SHIFT 키**를 누른 채로 드래그하면 직사각형이나 타원이 정사각형이나 원으로 억제됩니다.
- **CTRL 키**를 누른 채로 드래그하면 중심으로부터 직사각형이나 타원이 그려집니다.



SHIFT 키를 누른 채 드래그하기



CTRL 키를 누른 채로 드래그하기

디자인 센터를 사용하여 모양 편집하기

디자인 센터를 사용하여 모양을 편집할 수 있습니다. 디자인 센터의 변수들은 이 모양을 생성하는 동안이나 그 전후에 조절할 수 있습니다.

모양을 회전시키거나 반사 시키거나 그 크기를 변경하는 방법에 관한 더 자세한 사항은 40페이지의 "객체 정렬"을 참조하십시오.

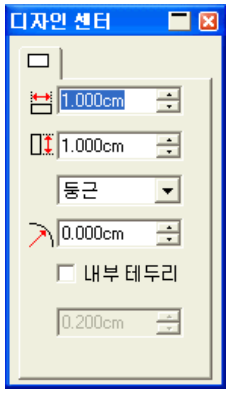
디자인 센터에서 조절할 수 있는 변수들은 모양에 따라 다릅니다.

사각형

각 사각형의 높이, 폭, 모서리 유형(일반 모서리, 둥근 모서리, 반전된 모서리나 잘린 모서리), 모서리 반경 및 내부 테두리 폭을 조절할 수 있습니다.

모서리 반경은 **둥근** 모서리, **반전된** 모서리나 **잘린** 모서리 유형을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다.

© 2007 SA International



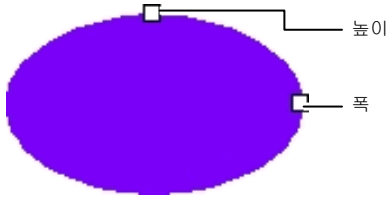
사각형 디자인 센터

내부 테두리를 가진 일반 모서리

내부 테두리가 없는 둥근 모서리

내부 테두리가 없는 반전된 모서리

내부 테두리가 있는 잘린 모서리



SHIFT 키를 누른 채로 높이나 폭 제어점들을 드래그하면 크기를 비율적으로 변경할 수 있습니다.

타원

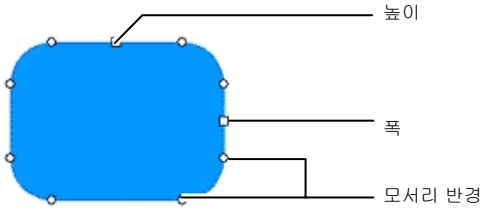
타원의 높이 및 폭을 조절할 수 있습니다.

제어점을 사용하여 모양 편집하기

제어점 및 베지어 핸들을 사용하여 복잡하게 보이는 객체를 생성할 수 있습니다.

사각형

사각형의 경우, 아래와 같은 제어점들을 드래그할 수 있습니다..



SHIFT 키를 누른 채로 높이나 폭 제어점들을 드래그하면 그 크기를 비율적으로 변경할 수 있습니다.

타원

아래의 타원 제어점들을 드래그할 수 있습니다..

© 2007 SA International

11. 텍스트 작업

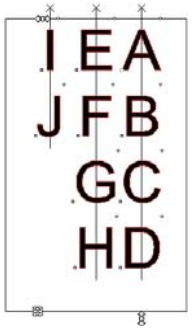
본 소프트웨어는 텍스트를 생성하고 그 형태를 바꾸는 기능을 갖추고 있습니다. 아래에는 각 텍스트 유형의 정의와 그 예를 볼 수 있습니다.

세로 쓰기 텍스트: 텍스트가 가로 직선을 따라 배열됩니다.

원호 문자: 문자가 원 위에 위치합니다.

가로 쓰기 블록 텍스트: 텍스트 열이 블록의 폭 이내로 제한됩니다. 문자열이 블록 폭보다 더 긴 경우, 자동으로 다음 라인으로 이동합니다.

세로 쓰기 텍스트
텍스트가 세로 직선을 따라 배열됩니다.



세로 쓰기 블록 텍스트: 세로 쓰기 텍스트가 블록의 높이 이내로 제한됩니다. 텍스트 열이 블록 폭보다 더 긴 경우, 자동으로 다음 라인으로 이동합니다.

새로운 텍스트 생성하기

텍스트 도구 모음에 있는 도구들을 사용하여 텍스트를 생성할 수 있습니다.

가로 / 세로 쓰기 텍스트 생성

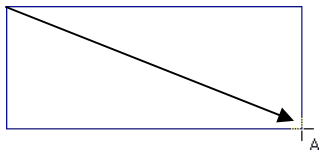
1. 가로 쓰기 텍스트나 세로 쓰기 텍스트 도구를 선택합니다.
2. 디자인 영역 아무 곳이나 클릭합니다.
3. 텍스트를 입력합니다.

4. 원하는 경우, **ENTER** 키를 누르면 다음 라인으로 이동하게 됩니다.

5. ESC 키를 누르거나 다른 도구를 선택하여 텍스트 입력을 마칩니다.

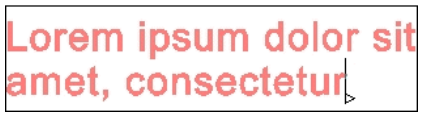
가로 / 세로 쓰기 블록 텍스트 생성

1. 가로 쓰기 텍스트나 세로 쓰기 텍스트 도구를 선택합니다.
2. 클릭한 후 드래그하여 문자열이 제한되는 블록이 생성합니다.



3. 텍스트를 입력합니다. 텍스트는 텍스트 블록 반대편 끝에 이르게 되면 자동적으로 줄 바꿈을 하게 됩니다. 텍스트 블록이 확대되어 추가된 텍스트 라인을 조정해줍니다.

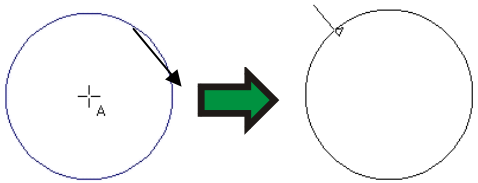
© 2007 SA International



4. 원하는 경우, **ENTER** 키를 누르면 다음 라인으로 이동하게 됩니다.
5. ESC 키를 누르거나 다른 도구를 선택하여 텍스트 입력을 마칩니다.

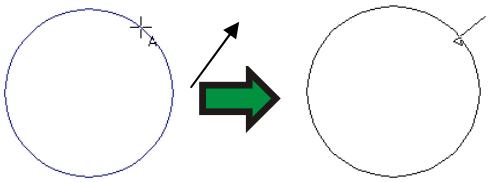
원호 텍스트 생성하기

1. **원호 텍스트** 도구를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 실행합니다.
   - 클릭한 후 드래그하여 텍스트가 둘러 위치하게 될 원의 반경 및 중심을 정의합니다. 원 생성 시 커서는 원주상에서 클릭한 점에 위치하게 됩니다.



클릭하여 드래그함

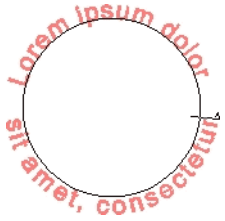
   - **CTRL 키**를 누른 채로 드래그하면 중심으로부터 원 모양이 그려집니다. 원 생성 시 커서는 원주상에서 클릭한 점에 위치하게 됩니다.



클릭하여 드래그함

> **SHIFT 키**를 누른 채로 드래그하면 환경설정에서 정한 증가분으로 **시작 각도**가 제한됩니다(자세한 사항은 17페이지의 "환경설정 – 일반 탭"을 참조하십시오).

3. 텍스트를 입력합니다.
4. 원하는 경우, **ENTER** 키를 누르면 다음 라인으로 이동하게 됩니다.

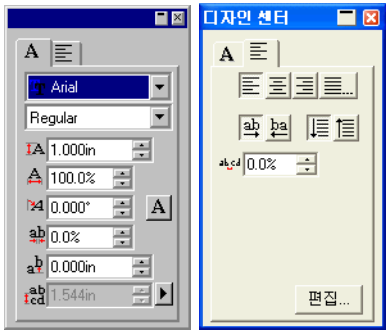


5. ESC 키를 누르거나 다른 도구를 선택하여 텍스트 입력을 마칩니다.

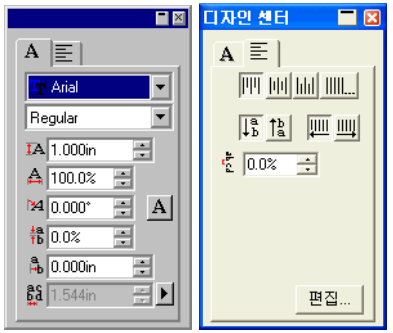
디자인 센터를 사용하여 텍스트 특성 변경하기

텍스트를 생성하는 동안이나 그 후 디자인 센터에서 텍스트 특성을 조절할 수 있습니다.

디자인 센터는 각 텍스트 유형별로 두 가지 이상의 탭을 갖고 있습니다.

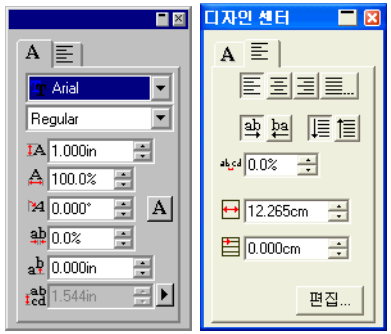


가로 쓰기 텍스트 디자인 센터

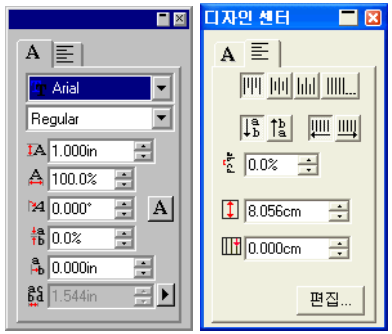


세로 쓰기 텍스트 디자인 센터

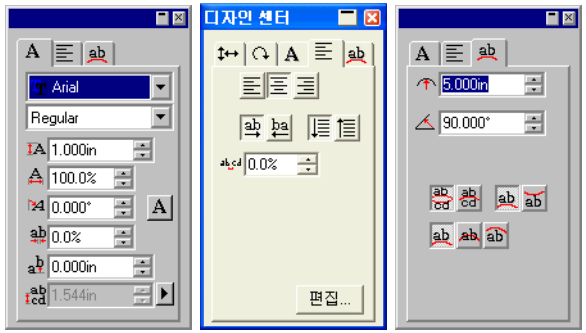
© 2007 SA International



가로 쓰기 블록 텍스트 디자인 센터



세로 쓰기 블록 텍스트 디자인 센터



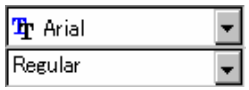
원호 텍스트 디자인 센터

디자인 센터에서 특성 편집하기

디자인 센터에 있는 일부 특성들은 모든 텍스트 유형들이 공통적으로 갖고 있는 것들이지만 나머지는 각 유형 고유의 특성들입니다.

디자인 센터 – 글자 탭에서는 아래의 특성들을 조정할 수 있습니다.

글자 탭



선택한 텍스트에 사용한 글꼴 및 스타일 화살표를 누르면 사용 가능한 글꼴 유형 및 스타일의 목록을 볼 수 있습니다. 글꼴이 하나의 스타일만 갖고 있는 경우 이 글꼴 스타일 목록은 비활성화됩니다.

글꼴 필드를 선택하고 키보드에 글꼴의 이름 입력을 시작하는 경우, 소프트웨어는 첫 글자부터 검색을 수행하며 입력한 글자로 시작하는 글꼴을 보여줍니다. 예를 들어, **TIM** 을 입력하면 Times New Roman 글꼴이 표시됩니다.

사용중인 글꼴을 변경하려면 글꼴 목록에서 **수정**을 선택합니다. 자세한 사항은 83페이지의 “사용중인 글꼴 수정하기”를 참조하십시오.

선택된 텍스트의 높이.

이 높이는 참조 글자의 높이입니다(기본 설정: “X”).

선택한 텍스트의 폭

이 폭은 특정 단위(in, cm, mm...)로 표시하거나 원본 글자 폭의 백분율로 표시할 수 있습니다.

선택한 문자의 기울기 각도

선택된 텍스트의 방향. 이것을 클릭하면 글자를 90 도 회전시킬 수 있습니다.

(가로 쓰기 문자)
(종서)

글자들의 간격을 말하며 자간 이라고도 합니다.

이 자간은 특정 단위(in, cm, mm...)로 표시하거나 백분율로 표시할 수 있습니다.

모든 단위들의 기본값은 0.000 입니다. 이보다 넓은 간격은 양의 값을 선택하면 얻을 수 있습니다. 백분율의 기본값은 100%입니다. 100%를 넘는 값을 입력하면 간격이 더 넓어집니다.

(가로 쓰기 문자)
(종서)

문자에 적용된 가로 또는 세로 오프셋.

(가로 쓰기 문자)
(종서)

텍스트의 행간

이 필드의 오른쪽에 있는 버튼을 클릭하면 **자동**과 **지정** 중에서 선택할 수 있습니다. **지정**을 선택한 경우 이 행간 필드가 활성화되어 행간의 크기를 지정할 수 있습니다.

‘디자인 센터 - 문단 탭’에서는 아래의 특성들을 조절할 수 있습니다.

문단 탭

이 버튼을 클릭하면 선택한 가로 쓰기 텍스트를

© 2007 SA International

왼쪽, 가운데나 오른쪽으로 정렬할 수 있습니다.

(가로 쓰기 문자)
(종서)
이 버튼을 클릭하면 글자 및 단어 간격, 단어 간격만, 글자 폭이나 글자 크기를 변경함으로써 텍스트를 양쪽 정렬할 수 있습니다. 문단 폭을 지정할 수도 있지만 이 설정은 각 문단의 마지막 라인에만 적용됩니다.

이 버튼들을 클릭하면 선택한 세로 쓰기 텍스트를 위, 가운데나 아래로 정렬할 수 있습니다.

이 버튼들을 클릭하면 가로 쓰기 텍스트를 표준 쓰기 방향인 왼쪽에서 오른쪽으로나 오른쪽에서 왼쪽으로 쓸 수 있습니다.

이 버튼들을 클릭하면 세로 쓰기 문자를 위에서 아래로나 아래에서 위로 쓸 수 있습니다.

이 버튼들을 클릭하면 문단 내에서 선택한 가로 쓰기 텍스트 라인들의 순서를 '위에서 아래로'나 '아래에서 위로'로 선택할 수 있습니다.

이 버튼들을 클릭하면 문단 내에서 선택한 세로 쓰기 텍스트 라인들의 순서를 '왼쪽에서 오른쪽으로'나 '오른쪽에서 왼쪽으로'로 선택할 수 있습니다.

(가로 쓰기 문자)
텍스트 열 내의 단어들 간의 간격

(종서)
이 단어 간격은 특정 단위(in, cm, mm...)로 표시하거나 백분율로 표시할 수 있습니다.

(가로 쓰기 문자)
(종서)
이 필드를 사용하여 탭 들여쓰기를 지정할 수 있습니다.

편집...
이 버튼을 클릭하면 선택한 텍스트를 다시 입력할 수 있는 대화상자가 나타납니다. 텍스트를 선택하고 텍스트 도구를 두 번 클릭하면 이와 동일한 대화 상자가 나타납니다.

아래의 특성들은 가로 및 세로 쓰기 블록 텍스트에만 사용할 수 있습니다.

이 필드에서는 가로 쓰기 텍스트 열을 제한하는 블록의 폭을 지정할 수 있습니다.

이 필드에서는 세로 쓰기 텍스트 열을 제한하는 블록의 높이를 지정할 수 있습니다.

(가로 쓰기 문자)
(종서)
이 필드에서는 블록 텍스트 첫 행의 들여쓰기를 지정할 수 있습니다.

.

이 버튼을 클릭하면 텍스트를 윤곽선의 반대편으로 이동시킬 수 있습니다.

양측 문단 정렬 옵션

양측 문단 정렬은 텍스트를 수직 또는 수평으로 완벽하게 간격을 조정합니다.

1. 디자인 센터의 "문단" 탭에서 **양쪽 정렬**을 클릭합니다.
2. 다음 매개변수를 조절합니다.

글자와 단어 간격	글자와 단어 사이의 간격을 일정하게 배분합니다.
단어 간격만	단어 사이의 간격을 일정하게 배분합니다.
글자 폭	각 글자는 텍스트 상자의 지정된 폭에 맞도록 동일한 폭으로 늘여집니다.
글자 크기	각 글자는 지정된 폭에 맞도록 비율에 맞게 늘여집니다.
넓이에 맞춤	선택된 간격 유형에 따라 지정된 폭에 텍스트를 맞춥니다.
폭	텍스트 상자의 폭
압축만	"글자 폭" 및 "글자 간격"에서 지정된 폭의 경계를 넘는 텍스트를 압축합니다. 이 기능은 텍스트를 자동으로 가운데에 맞춥니다.
모든 선에 동일한 압축 적용	선택된 간격 유형에 따라 지정된 폭으로 모든 객체를 압축하거나 확장합니다.

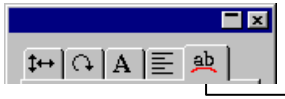
© 2007 SA International

모든 문단의 마지막 선에 적용 선택된 간격 유형에 따라 문단의 첫 줄을 압축하거나 확장합니다.

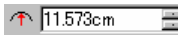
3. **확인**을 클릭합니다.

–

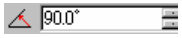
.



원호 탭



텍스트가 위치하는 원의 반경을 설정합니다.



원호에서 텍스트가 시작하는 위치.

이 시작 각도는 정렬 위치와 관련이 있습니다. 예를 들어, 텍스트의 중심을 원의 상단에 위치시키려면 가운데 정렬을 선택하고 이 필드에 90 도를 입력하십시오.

원호에서의 텍스트 첫 행의 위치

원호 텍스트의 첫 행이 시작하는 위치.

이 위치가 원의 하단이거나 상단인지 여부는 시작 각도에 의해 정해집니다. 드래그하여 원을 생성한 경우에 상단은 원을 그리기 시작한 지점입니다.

원호 텍스트의 둘째 행이 시작하는 위치.

텍스트의 첫 행을 입력한 후에 **ENTER** 키를 누르면 텍스트가 다음 행에 위치하거나(다중 행 스타일), 원의 반대편에 위치합니다(상단/하단 스타일).

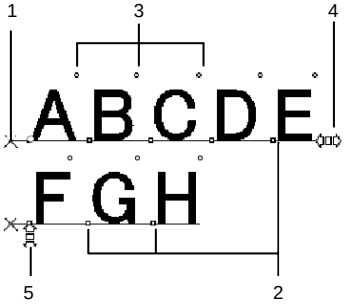
제어점을 사용하여 문자 특성 변경하기

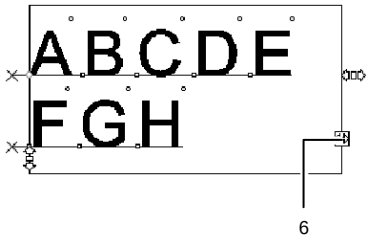
대부분의 설정된 디자인 센터 등록 정보는 수동으로도 설정할 수 있습니다. 제어점을 클릭하여 텍스트에 바로 드래그할 수 있습니다.

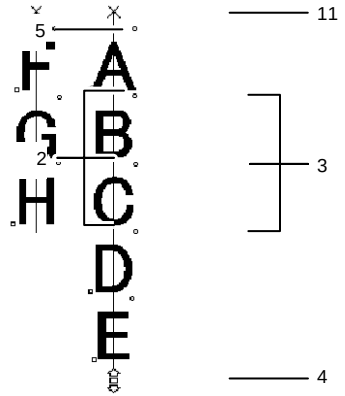
텍스트를 선택한 후 디자인 센터의 글자 탭이나 문단 탭을 표시하면, 텍스트 주위에는 여러 개의 제어점들이 나타납니다. 이들 각 제어점은 특별한 의미를 갖고 있고 이것을 이동시키면 텍스트가 변경됩니다.

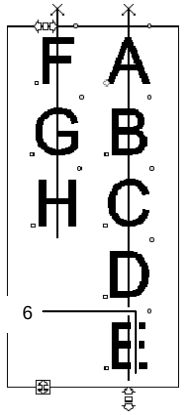
키보드상의 화살표 키를 사용하여 수치를 조금씩 조절할 수 있습니다.

텍스트 주위에 있는 아래의 제어점들을 드래그할 수 있습니다.

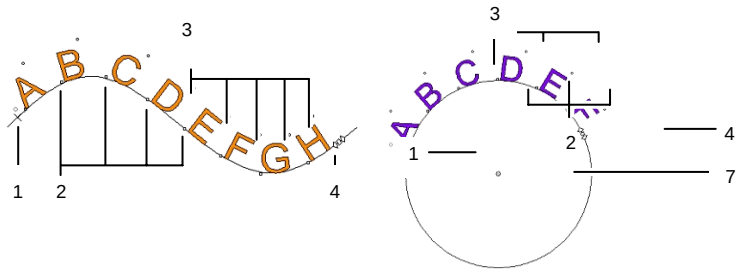








© 2007 SA International



(1) 행간

이 점을 누르면 텍스트의 한 행을 선택할 수 있습니다. 한 행을 선택하여 색상이나 글꼴과 같은 특성들을 변경할 수 있습니다.

이 점을 드래그하여 행간을 조절할 수 있습니다. 선택한 행 아래의 모든 행들도 재배치됩니다. 텍스트 커서가 텍스트에 표시되어 있는 동안 **CTRL+up 화살표**및 **CTRL+down 화살표**를 입력하여도 행간이 조정됩니다.

텍스트 및 블록 텍스트의 경우, **CTRL 키**를 클릭한 채로 드래그하면 선택된 라인만 이동됩니다. 윤곽선 및 원호 텍스트의 경우, 이렇게 하면 텍스를 처음 위치로 복원합니다.

원호 문자의 경우, **SHIFT 키**를 누른 채로 드래그하면 선택한 행의 세로 옵셋을 조절할 수 있습니다. 기타 모든 유형의 텍스트의 경우, **SHIFT 키**를 누른 채로 드래그하면 선택한 행이 왼쪽이나 오른쪽으로 이동합니다.

(2) 글자 이동

이 점을 누르면 한 글자를 선택할 수 있습니다. 한 글자를 선택한 후에 그 특성을 변경할 수 있습니다.

이 점을 드래그하면 선택한 글자와 앞 글자 간의 간격을 조절할 수 있습니다. 선택한 글자의 오른쪽에 있는 모든 글자들도 재배치됩니다.

CTRL 키를 누른 채로 드래그하면 선택한 글자만 이동하고 나머지 텍스트는 그대로 남아 있습니다. **SHIFT** 키를 누른 채로 드래그하면 선택한 글자가 위아래로 이동합니다.

(3) 글자 회전

각 글자의 우측 상단 모서리에 위치한 이 점을 드래그하면 해당 글자를 회전시킬 수 있습니다.

SHIFT 키를 누른 채로 드래그하면 증분만큼 글자가 회전합니다. 회전 각도 증가분을 설정하는 방법에 대해서는 17페이지의 "환경설정 – 일반 탭"을 참조하십시오. **CTRL** 키를 누른 채로 드래그하면 글자가 그 기본 위치로 복원됩니다.

(4) 자간

이 점을 드래그하면 선택한 텍스트의 자간을 조정할 수 있습니다. 조정한 자간은 모든 글자들과 모든 단어들 사이에 동일하게 적용됩니다.

CTRL 키를 누른 채로 드래그하면 단어들 간의 자간이 변경됩니다.

(5) 행간

이 점을 드래그하면 행들 간의 간격이 동일하게 됩니다.

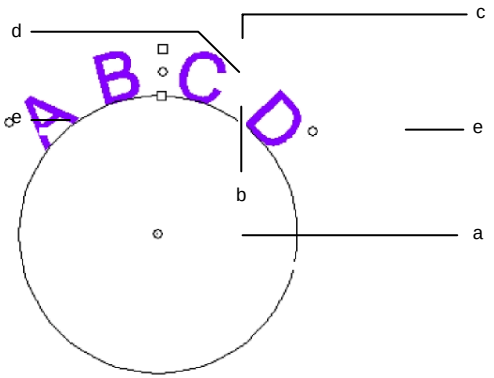
(6) 블록 크기

이 점을 드래그하면 문자 상자 폭이 제한됩니다. 이 옵션은 블록 문자에만 사용할 수 있습니다.

(7) 중심

이 점을 드래그하면 원의 위치를 조정할 수 있습니다. **SHIFT** 키를 누른 채로 드래그하면 원의 위치가 특정한 위치로 제한됩니다.

원호 탭을 선택할 시에는 드래그할 수 있는 또 다른 제어점들을 사용할 수 있습니다.



(a) 중심

이 점을 드래그하면 원중심의 위치를 조절하고 그 반경을 변경할 수도 있습니다.

(b) 내부 반경

이 점을 드래그하면 원의 중심과 **상단**의 위치는 그대로 두고 그 반경을 변경할 수 있습니다. 이로 인해 텍스트가 변형됩니다.

CTRL 키를 누른 채로 드래그하면 텍스트가 변형되지 않습니다.

(c) 외부 반경

이 점을 드래그하면 원의 중심과 **하단**의 위치는 그대로 두고 그 반경을 변경할 수 있습니다. 이로 인해 텍스트가 변형됩니다.

CTRL 키를 누른 채로 드래그하면 텍스트가 변형되지 않습니다.

(d) 회전

이 점을 드래그하면 원 위의 원호 텍스트 위치를 변경할 수 있습니다.

© 2007 SA International

SHIFT 키를 누른 채로 드래그하면 위치가 억제됩니다. 억제 각도를 설정하는 방법에 대해서는 17페이지의 “환경설정 – 일반 탭”을 참조하십시오.

(e) 원호 각도

이 점을 드래그하면 원 위의 원호 텍스트의 원호 각도를 변경할 수 있습니다. 이 때 각 글자의 폭과 자간도 변경됩니다.

SHIFT 키를 누르면 드래그하는 동안 원호 각도가 억제됩니다. 억제 각도를 설정하는 방법에 대해서는 17페이지의 “환경설정 – 일반 탭”을 참조하십시오.

CTRL 키를 누른 채로 드래그하면 텍스트의 양측면이 중심점으로부터 동일한 속도로 움직입니다.

텍스트 편집하기

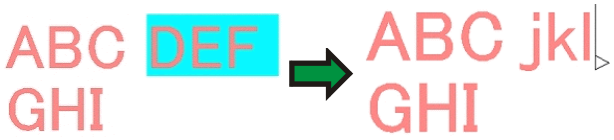
,

.

1. 텍스트 도구 중 하나를 선택합니다.
2. 편집하고자 하는 텍스트를 클릭합니다.
3. 텍스트에 글자를 삽입하려면, 커서를 원하는 위치에 놓고 입력합니다.

- 키보드상의 화살표 키를 사용하여 커서 위치를 변경할 수 있습니다.
- **HOME** 키를 누르면 커서가 현재 라인의 시작 위치로 이동합니다.
- **END** 키를 누르면 라인의 끝으로 이동합니다.

4. 텍스트의 일부를 대체시키려면, 대체하고자 하는 텍스트를 선택한 다음 삽입하고자 하는 텍스트를 입력하거나 붙여 넣습니다.



- **SHIFT** 키와 [왼쪽 화살표] / [오른쪽 화살표] 키를 누르면 일련의 글자들을 선택할 수 있습니다.
- **SHIFT 키**와 Up 화살표 / Down 화살표 키를 누르면 라인의 시작 위치로부터 글자를 삽입할 지점까지 / 글자를 삽입할 지점부터 라인의 끝까지의 글자들을 선택할 수 있습니다.
- 클릭하고 드래그하여 일련의 글자들을 선택할 수 있습니다.
- 두 번 클릭하면 한 단어를 선택할 수 있습니다.

텍스트 선택하기

텍스트 전체를 선택하거나 한 번에 한 행이나 여러 글자들을 선택할 수 있습니다.

텍스트 전체 선택하기

선택 도구를 가지고 텍스트를 선택합니다.

하나 이상의 글자 선택하기

텍스트 도구를 가지고 텍스트를 눌러 드래그하면 여러 글자들을 선택할 수 있습니다.

한 글자 선택하기

1. 텍스트를 선택합니다.
2. 디자인 센터에서 **글자** 탭이나 **문단** 탭을 선택합니다.
3. **글자 이동** 제어점을 클릭합니다.

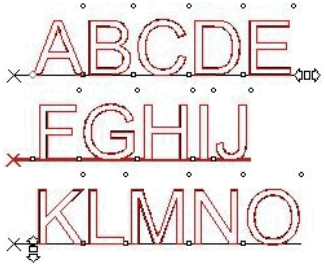
한 행 선택하기

1. 텍스트를 선택합니다.
2. 디자인 센터에서 **글자** 탭이나 **문단** 탭을 선택합니다.
3. **행간** 제어점을 클릭합니다.

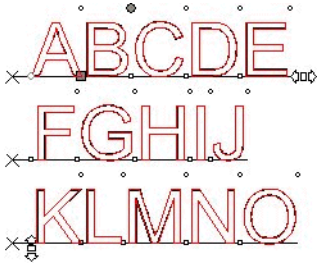
   기준선은 레이어 색상(기본 설정은 빨간색)으로 변합니다.

© 2007 SA International

텍스트 전체 선택



두 번째 행 선택



한 글자 선택

여러 글자 선택

텍스트 특성 변경하기

글꼴 변경하기

시스템에 있는 모든 글꼴들을 선택할 수 있습니다. 또한, 본 소프트웨어 폴더에 설치된 특수 글꼴들도 사용할 수 있습니다. 이 글꼴들은 URW, Casfonts 및 FSfonts 를 포함합니다.

,

1. 텍스트를 선택합니다.
2. **텍스트** 메뉴에서 **글꼴**로 가서 메뉴에서 원하는 글꼴 유형을 선택합니다. 메뉴에서 원하는 글꼴을 볼 수 없는 경우 메뉴 상단에 있는 **기타 글꼴**을 클릭합니다.

,

3. 텍스트를 선택합니다.
4. 디자인 센터에서 **글자** 탭을 클릭합니다.
5. 특성을 변경합니다.

   글꼴 목록을 스크롤하는 동안 하이라이트된 글꼴을 사용한 미리 보기를 볼 수 있습니다.

   글꼴 이름 앞에 있는 아이콘은 글꼴 유형을 나타냅니다.

TT	트루타입 글꼴	FF	Casfonts
a	어도비 Type 1 글꼴	URW	URW 글꼴
FF	FSfonts		

텍스트 정렬 변경하기

,

1. 텍스트를 선택합니다. 문자를 선택할 필요가 없으며 전체 텍스트 객체만 선택하면 됩니다.
2. **문자** 메뉴에서 **정렬**을 선택하고 다음 정렬 형식 중 하나를 선택합니다.

왼쪽	텍스트 줄이 왼쪽 여백을 따라 정렬되며 오른쪽 여백에 들쭉날쭉한 모양의 모서리를 갖습니다.	Lorem ipsum dolar sit amet, cons incidunt ut labore et dolore magn trud exercitation ullamcorpor susc vel eum irure dolor in reprehende dolore eu fugiat nulla pariatur.
중앙	텍스트의 각 줄이 가운데로 정렬되며 오른쪽과 왼쪽 여백에 각각 들쭉날쭉한 모양을 갖게 됩니다.	Lorem ipsum dolar sit amet, co s incidunt ut labore et dolore magn trud exercitation ullamcorpor susc vel eum irure dolor in reprehende dolore eu fugiat nulla pariatur.
오른쪽	텍스트 줄이 오른쪽 여백을 따라 정렬되며 왼쪽 여백에 들쭉날쭉한 모양의 모서리를 갖습니다.	Lorem ipsum dolar sit amet, cons incidunt ut labore et dolore magn trud exercitation ullamcorpor susc vel eum irure dolor in reprehende dolore eu fugiat nulla pariatur.
양측	단어 사이에 추가 공간이 추가되어 각 줄이 오른쪽과 왼쪽 여백 사이의 공간을 정확하게 채웁니다.	Lorem ipsum dolar sit amet, cons incidunt ut labore et dolore magn trud exercitation ullamcorpor susc vel eum irure dolor in reprehende dolore eu fugiat nulla pariatur.

기본 텍스트 설정 변경하기

.

,

1. 선택한 텍스트들은 그 선택을 해제합니다.

© 2007 SA International

2. **텍스트** 도구를 선택합니다.
3. **텍스트** 메뉴에서나 디자인 센터에서 기본 설정을 선택합니다.

대소문자 변경하기

,

1. 텍스트를 선택합니다.
2. **텍스트** 메뉴에서 **대소문자 변경**으로 가서 메뉴에서 원하는 대소문자 변경 방식을 선택합니다.

대문자	모든 텍스트가 대문자로 변경됩니다.
소문자	모든 텍스트가 소문자로 변경됩니다.
문장	각 문장의 첫 글자를 대문자로 바꾸고 나머지는 소문자로 바꿉니다.
제목	각 단어의 첫 글자를 대문자로, 나머지는 소문자로 바꿉니다.
대소문자 변환	소문자는 대문자로, 대문자는 소문자로 바꿉니다.

커닝 변경하기

커닝은 텍스트 열 중 글자 사이의 간격을 말합니다. 커닝은 글꼴마다 다르고 각 글꼴마다 고유의 커닝 정보를 갖고 있습니다.

자동 커닝 사용하기

.

1. 텍스트를 선택합니다.
2. **텍스트** 메뉴에서 **커닝**으로 가서 원하는 커닝 설정을 선택합니다.

수동 커닝 사용하기

때로 몇몇 글자들 간의 커닝만 조절할 필요가 있을 수도 있습니다.

모든 문자의 커닝을 변경하려면,

1. 텍스트를 선택합니다.
2. 디자인 센터 – 글자 탭에서 **자간** 필드 값을 변경합니다.

두 글자간의 커닝을 변경하려면,

3. 두 글자 사이에서 **텍스트** 도구를 클릭합니다.
4. '디자인 센터 – 글자 탭'에서 **자간** 필드 값을 변경하여 커닝을 조절합니다.

> **CTRL** 키 및 [오른쪽 화살표] / [왼쪽 화살표] 키를 함께 누르면 각각 커닝을 좁히거나 넓힐 수 있습니다.

커닝 정의하기

디자인을 생성할 때마다 커닝값을 설정하는 대신에, 한 글꼴의 두 개의 글자들에 대한 기본 커닝값을 변경할 수 있습니다. 자주 사용하는 글꼴의 커닝쌍 들을 표로 작성함으로써 이것들을 사용할 때마다 원하는 커닝을 유지할 수 있습니다.

> 여기에서 지정한 커닝은 이 프로그램에서만 사용하므로 다른 어플리케이션은 아무 영향을 받지 않으며 이를 사용하지도 않을 것입니다.

,

1. 텍스트를 선택합니다.
2. **텍스트** 메뉴에서 **커닝 정의**를 선택합니다.
3. 커닝을 저장할 위치를 선택합니다.

선택만	선택한 문자에만 커닝을 사용합니다.
문서에만	이 파일에서 이 글꼴과 글자쌍을 사용하는 모든 텍스트에 커닝을 사용합니다.
기본 설정으로	모든 파일에 커닝을 사용합니다.

> '커닝 정의' 대화 상자에서 새로운 글자쌍을 입력할 수 있습니다.

© 2007 SA International

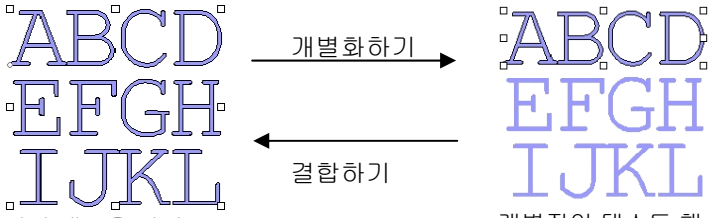
4. **커닝 정의** 대화 상자에 글자를 드래그하거나 **커닝** 필드에 수치를 입력합니다.

커닝은 Em 단위로 정의합니다. Em 간격 1 단위는 선택한 글꼴 중 글자 밝의 폭과 같습니다.

5. **확인**을 클릭합니다.

텍스트 분리 및 결합하기

여러 행들을 가진 텍스트를 개별적인 텍스트 행들로 분리하거나 여러 텍스트 행들을 결합할 수 있습니다.



여러 행들을 가진 텍스트

개별적인 텍스트 행

,

1. 텍스트를 선택합니다.
2. **텍스트** 메뉴에서 **분리하기**를 선택합니다.

한 행만 선택한 경우, 텍스트 열은 각각의 글자들로 분리됩니다.

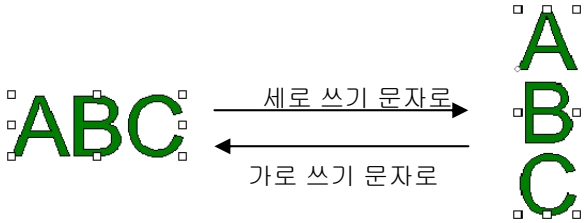
,

3. 결합하기 원하는 텍스트 블록을 선택합니다.
4. **텍스트** 메뉴에서 **결합하기**를 선택합니다.

텍스트 방향 변경하기

세로 쓰기 텍스트를 가로 쓰기 텍스트로 또는 그 반대로 변경합니다.

1. 텍스트를 선택합니다.
2. **텍스트** 메뉴에서 **텍스트 방향**으로 가서 메뉴에서 **가로**나 **세로**를 선택합니다.

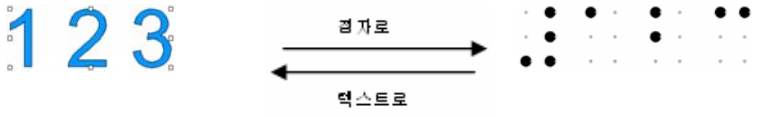


점자 텍스트로 작업하기

점자 기능을 사용하면 텍스트를 점자로 변환할 수 있습니다.

텍스트를 점자로 변환하기

1. 변환하고자 하는 텍스트를 선택합니다.
2. 텍스트 메뉴에서 점자로 가서 메뉴에서 문자를 점자로를 선택합니다.
3. 다음 매개변수를 조절합니다.



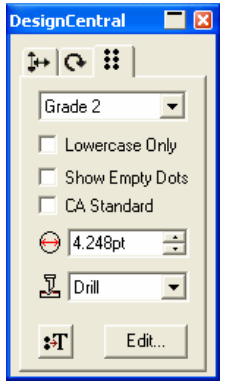
1 급 또는 2 급

점자 코딩을 1 급 또는 2 급으로 변경합니다.

1 등급에서는 각 점자 셀이 알파벳의 한 글자를 나타냅니다.

2 등급에서는 점자 셀이 수축 또는 단일 문자를 기호화하여 전체 단어를 표현합니다. 이 방법은 언어에 따라 다릅니다.

본 소프트웨어는 영어, 덴마크어, 네덜란드어, 독일어, 노르웨이어, 스페인어 및 스웨덴어에 대하여 2 등급 점자 변환을 제공합니다.



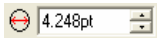
–

© 2007 SA International

소문자만 텍스트는 소문자로 변환하여 대문자 표시기를 제거합니다.

빈 도트 표시 체크 표시를 하면 텍스트 선택 시 그 안에 있는 모든 빈 도트가 표시됩니다. 빈 도트는 출력되지 않습니다.

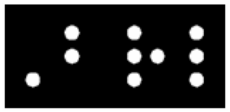
CA 표준 점자 코딩을 점자 도트 사이의 특정 간격을 유지하도록 규정하고 있는 캘리포니아 점자 표준에 부합하도록 하려면 확인 표시를 하십시오.



각 점자 도트의 직경.

드릴 드릴 스타일은 디자인을 변경하지 않고 그대로 둡니다. 드릴 구멍이 각 점자 포인트에 생깁니다.

채우기 채우기 스타일은 점자 주변에 검은색 테두리를 생기게 하며 점자 도트가 구멍이 되도록 객체를 합성합니다.



레이저 레이저 스타일은 점자 뒤에 검은색 테두리가 생기게 하고 도트에 방사형 그라디언트를 할당하여 가운데가 흰색이 되고 주변은 검은색이 됩니다.

점자 텍스트를 다시 일반 텍스트로 변환합니다.

편집 원본 텍스트를 편집하려면 이 버튼을 클릭하십시오.

바코드 작업

코드 39 나 확장 코드 39 를 사용하여 일반 텍스트를 바코드로 변환할 수 있습니다.

코드 39 는 문자 숫자식 바코드입니다. 이것은 숫자 0-9, 알파벳 대문자 A-Z, 스페이스 문자 및 몇 가지 기호들(- . * $ / % +)을 암호화할 수 있습니다. * $ / % +). 소문자가 필요한 경우, 기존의 코드 39 글자들을 짝지어서 128 개의 글자로 된 ASCII 문자 세트를 암호화한 확장 코드 39 도 사용할 수 있습니다.

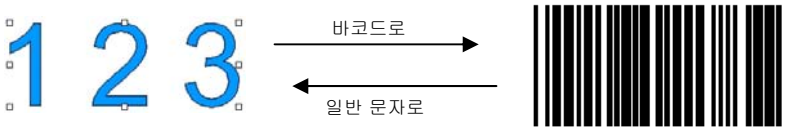
텍스트를 바코드로 변환하기

1. 텍스트를 선택합니다.
2. **텍스트** 메뉴에서 **바코드**로 가서 메뉴에서 **바코드 39** 나 **확장 바코드 39** 를 선택합니다.

일단 바코드로 변환하면 텍스트의 크기를 변경하거나 편집할 수 없습니다. 원호 텍스트 및 윤곽선 텍스트는 바코드로 변환할 수 없습니다.

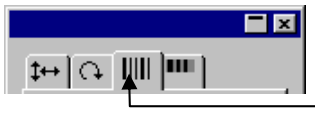
바코드를 텍스트로 변환하기

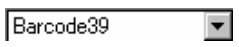
1. **바코드**를 선택합니다.
2. **텍스트** 메뉴에서 **점자**로 가서 메뉴에서 **점자를 문자로**를 선택합니다.



디자인 센터의 바코드 탭

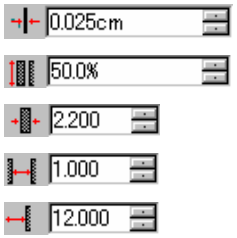
바코드를 선택한 경우, 디자인 센터에는 아래의 특성 및 명령을 가진 **바코드** 탭 및 **바코드 텍스트** 탭이 나타납니다.





암호화 방식을 바코드 39 나 확장 바코드 39 로 변경합니다.

© 2007 SA International



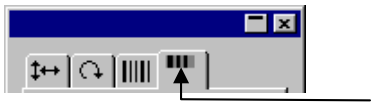
좁은 바 폭

바코드 높이

넓은 바 폭 대 좁은 바 폭의 비율

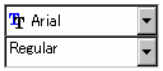
바 간격 대 좁은 바 폭의 비율

바코드 전후방 빈 영역의 폭



제목 표시 이 옵션을 클릭하면 바코드 밑에 제목이 나타납니다.

별표 표시 이 옵션을 클릭하면 제목에 별표가 표시됩니다.



제목에 사용한 글꼴 및 스타일

편집 이 버튼을 클릭하면 원본 텍스트를 편집할 수 있습니다.

텍스트로 변환 바코드를 다시 텍스트로 변환합니다.

텍스트 환경 설정

,

1. **편집** 메뉴에서 **환경 설정**을 선택합니다.
2. **도구** 탭을 선택합니다.
3. 대화 상자의 왼쪽에 있는 목록에서 **텍스트** 도구를 선택합니다.

.

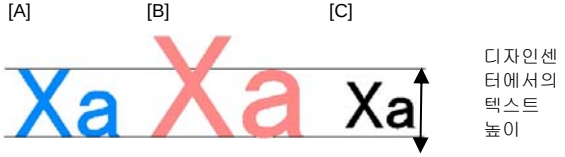
글꼴 크기 지정된 텍스트 높이에 맞추기 위해 사용되는 글꼴을 결정하는 데 어느 옵션을 사용할 것인지 선택합니다.

글꼴 높이 사용 본 소프트웨어는 글꼴의 경계 상자 높이가 지정 높이에 맞도록 글꼴 크기를 설정합니다.

기준 높이 본 소프트웨어는 글자의 기준선에서 상단까지 측정하여 지정한 글자의 높이가 지정 높이에 정확히 맞도록 글꼴 크기를 설정합니다. 기본 설정으로 글꼴 크기는 글자 밖의 높이를 기준으로 하여 정합니다. 참조 글자를 사용하여 얻을 수 있는 이점은 특정 글자의 크기를 정확하게 알 수 있다는 것입니다.

참조 글자를 사용한다고 해서 모든 문자들을 이 글자와 동일한 크기로 만드는 것은 아닙니다.

아래의 예에서는 디자인 센터에서 텍스트를 선택하여 동일한 크기로 설정하였습니다.



[A] **기준 높이**에서 글자 "X"의 높이가 기준으로 설정되었습니다. 글자 "X"의 높이는 기준으로 사용되기 때문에 디자인 센터에서 지정한 크기와 정확하게 일치합니다. 위의 예에서 "a"와 같은 다른 글자들은 비율적으로 크기가 변경됩니다.

[B] **기준 높이**에서 글자 "a"의 높이가 기준으로 설정되었습니다. 글자 "a"의 높이는 디자인 센터에서 지정한 크기와 정확하게 일치하고 "X"와 같은 다른 글자들은 비율적으로 크기가 변경됩니다.

[C] '환경 설정'의 '글꼴' 크기에서 **글꼴 높이 사용**을 설정한 경우입니다. 이 글꼴의 원 경계상자의 높이는 디자인 센터에서 지정한 크기와 동일합니다.

폭/자간/단어 간격 디자인 센터에서 이 값을 실제 크기로나 백분율로 표시할 수 있습니다.

화면 글꼴의 가장 자리 다듬기 텍스트의 가장자리가 화면상에서 매끄럽게 보이게 하려면 이 옵션에 체크 표시를 하십시오.

© 2007 SA International

화면 글꼴의 가장 자리 다듬기 옵션을 사용하면 문자들이 매끄럽게 보이지만, 문자의 화면상 크기와 실제 크기 간에 차이가 생기게 됩니다.

일부 문자들은 선택할 시 빨간 테두리가 나타납니다. 이 테두리가 실제 출력되는 선입니다.

중국어 키트 사용 윈도우의 로마자를 사용하는 언어 버전을 실행하는 동안 중국어 키트에서 중국어 문자 입력을 수용할 수 있도록 체크 표시를 합니다.

매킨토시에는 이 옵션이 없습니다.

글꼴 작업

글꼴 설치

본 소프트웨어에서는 트루타입, 어도비 Type 1, FSfont, Casfonts 와 URW 글꼴을 사용할 수 있습니다.

트루타입 글꼴 설치

트루타입 글꼴을 설치하려면, 글꼴 파일을 운영 시스템의 **글꼴** 디렉토리에 복사합니다. 자세한 사항은 운영 시스템 문서를 참조하십시오.

어도비 Type 1 글꼴 설치

어도비 Type 1 글꼴은 모든 매킨토시 운영 시스템에서 지원됩니다. 자세한 사항은 운영 시스템 문서를 참조하십시오.

윈도우 2000, XP 및 최근 버전의 운영 시스템 하에서는 어도비 Type 1 이 운영 시스템에 기본으로 제공됩니다. 자세한 사항은 운영 시스템 문서를 참조하십시오.

윈도우의 이전 버전의 경우, 어도비 Type 1 글꼴을 사용하려면 어도비 Type Manager® 를 설치해야 합니다. 자세한 사항은 어도비 문서를 참조하십시오.

글꼴 설치

FSfonts ,

1. 글꼴 파일을 **FSFonts** 폴더로 복사합니다.
2. **편집** 메뉴에서 **환경 설정**을 선택합니다.
3. **글꼴** 탭을 선택합니다.
4. 경로를 입력하거나 **찾아 보기**를 눌러 글꼴이 저장된 폴더를 선택합니다.
5. 글꼴이 암호로 보호되고 있는 경우, **추가**를 누르고 암호를 입력합니다.
6. **확인**을 클릭합니다.
7. 소프트웨어를 재시작합니다.

URW 및 Casfonts 설치

URW Casfonts ,

1. 글꼴 파일을 **URWFonts** 또는 **Casfonts** 폴더로 복사합니다.
2. 소프트웨어를 재시작합니다.

Casmate 조각 글꼴

Casmate 조각 글꼴은 다음 추가 조건에 따라 다른 Casmate 글꼴들과 같은 방식으로 설치됩니다.

- 글꼴의 파일 이름이 **ENG_**, **E_** 또는 **E** (E 다음에 스페이스)로 시작될 경우, 글꼴이 자동으로 열린 윤곽선 글꼴로 로드됩니다.
- 파일 이름이 다른 문자로 시작되는 글꼴은 **Casfonts** 폴더의 **casfopen.lst** 라 지정된 텍스트 파일에 나와 있어야 합니다. 파일 이름이 일단 **casfopen.lst** 파일에 오르게 되면 소프트웨어가 자동으로 글꼴을 열린 윤곽선 글꼴로 로드하게 됩니다.

  casfopen.lst 파일 형식은 다음과 같습니다.

  - 첫 라인은 섹션 헤더 **[CAS Fonts]** 로 이루어져 있습니다.

© 2007 SA International

- 다른 모든 라인은 글꼴 항목입니다. 각 글꼴 항목은 고유의 라인을 가지고 있습니다. 글꼴 항목은 Inspire 또는 CASmate 에 나오는 것과 정확하게 일치하는 글꼴의 이름과 (**=**) 표시로 이루어져 있습니다. 글꼴 항목은 대소문자 구분을 해야 합니다.

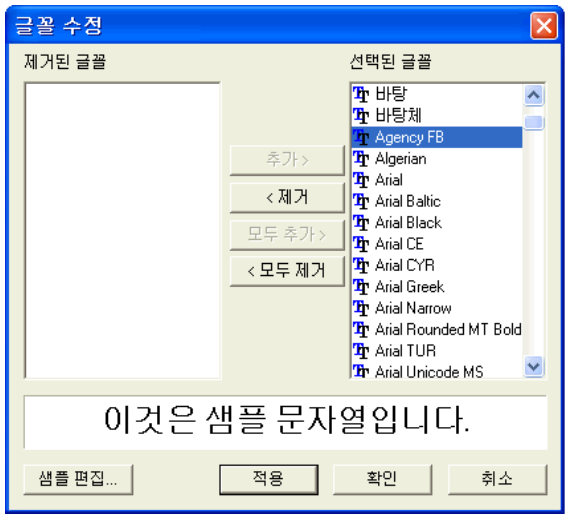
  다음은 **casfopen.lst** 파일의 예입니다.

```
[CAS Fonts]
Eng_Tulip4l=
Eng_Glacis4l=
Eng_Palm=
Eng_Almond=
Eng_Script=

E Iris=
E Iris LZR=
E Normal Block 1 Line=
E Roman Double Line=
E Cursive 1 Line=

E DOUBLE LINE CONNECTING SCRIPT=
E 4 LINE HELVETICA=
E HELVETICA REGULAR 1983=
```

사용중인 글꼴 수정하기

본 소프트웨어는 소프트웨어가 시작될 시 시스템의 어느 글꼴이 로드될 것인지 결정할 수 있도록 해줍니다.

소프트웨어가 로드할 글꼴의 선택 영역을 수정하려면 **텍스트** 메뉴에서 **글꼴**을 선택한 다음 **수정**을 누릅니다.



선택한 글꼴의 텍스트 샘플이 대화 상자 하단에 표시됩니다.

- 한 글꼴을 언로드하려면, **선택한 글꼴** 목록에서 해당 글꼴을 선택한 다음 **제거**를 클릭합니다.
- 한 글꼴을 로드하려면, **제거한 글꼴** 목록에서 해당 글꼴을 선택한 다음 **추가**를 클릭합니다.
- 모든 글꼴을 언로드하려면, **모두 제거**를 클릭합니다.
- 모든 글꼴을 추가하려면, **모두 추가**를 클릭합니다.
- 현재 사용 중인 텍스트 객체에 선택한 글꼴을 적용하려면 **적용**을 클릭합니다. 대화 상자가 닫히고 글꼴이 적용됩니다.

© 2007 SA International

12. 윤곽선 작업

윤곽선은 하나 이상의 직선 구간들이나 곡선 구간들로 구성되어 있으며, 여기에는 **열린** 윤곽선이나 **닫힌** 윤곽선이 있습니다. 한 윤곽선에 두 개 이상의 선단들이 있는 경우 이 선단들은 **제어점**으로 구분할 수 있습니다. 이 제어점의 위치에 따라 인접한 선단들의 형태가 결정됩니다.

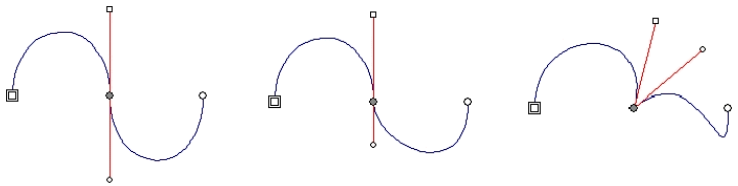
곡선 구간에서, 각 기준점은 **방향선**으로 **방향 핸들**에 연결됩니다. 이들의 각도와 크기가 곡선의 형태를 결정합니다.

두 선단 사이에 위치한 제어점은 아래 유형들 중 하나에 속할 수 있습니다.

대칭 방향 핸들이 같은 라인을 따라 반대 방향을 가리키며 크기도 같습니다.

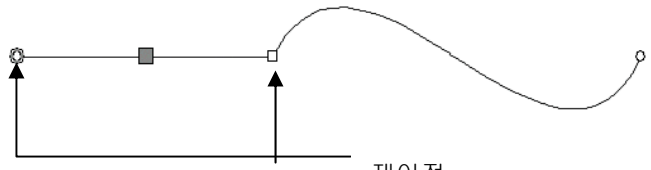
매끄럽게 방향 핸들이 같은 라인을 따라 반대 방향을 가리키나 크기는 같지 않습니다.

코너점 방향 핸들은 같은 라인상에 있지 않습니다.

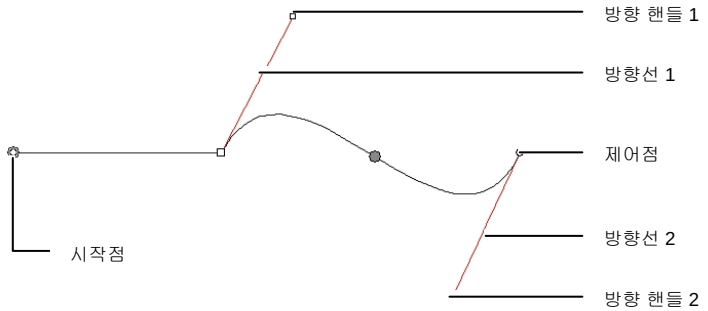


대칭 제어점 매끄럽게 하기 제어점 각진 제어점

이중 원이나 이중 정사각형은 윤곽선의 **시작점**을 나타냅니다. 시작점은 열린 윤곽선에서는 윤곽선의 한쪽 끝에만 있습니다. 닫힌 윤곽선에서는 윤곽선상의 어디에나 위치할 수 있습니다.



직선 구간을 선택한 경우



곡선 구간을 선택한 경우

윤곽선 생성하기

베지어 윤곽선 도구나 **프리핸드 윤곽선** 도구를 사용하여 윤곽선을 생성할 수 있습니다.

기존의 열린 윤곽선을 계속해서 그리려면 **베지어 윤곽선**이나 **프리핸드 윤곽선** 도구를 선택하여 이 윤곽선의 한쪽 끝을 커서로 누릅니다.

베지어 윤곽선 도구를 사용하여 직선 구간 그리기

1. **베지어 윤곽선** 도구를 선택합니다.
2. 그리기 영역에서 선단이 시작하는 점을 클릭합니다.
3. 선단이 끝나는 점을 누릅니다.

   SHIFT 키를 누른 채로 있으면 선의 각도가 억제됩니다.
4. 직선들을 추가로 생성하려면 제 3 단계를 반복합니다.
   - 이전 선단을 삭제하려면 **BACKSPACE 키**를 누릅니다.
   - 신규 윤곽선을 생성하려면 **ESC 키**를 누르거나 디자인 센터에서 **새로운 윤곽선** 버튼을 누릅니다.
   - 윤곽선을 닫으려면, 커서를 시작점 근처에 두고 커서 아래에 작은 원이 나타날 때 클릭하거나, 디자인 센터에서 **윤곽선 닫기** 버튼을 누릅니다.

© 2007 SA International

윤곽선 닫기 커서 닫힌 윤곽선

- 윤곽선 전체를 삭제하려면 **DELETE** 키를 누릅니다.

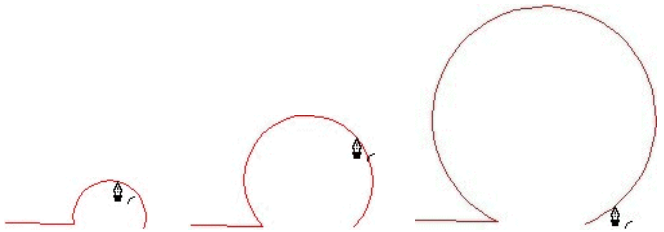
베지어 윤곽선 도구를 사용하여 곡선 구간 그리기

1. **베지어 윤곽선** 도구를 선택합니다.
2. 그리기 영역에서 선단이 시작하는 점을 클릭합니다.
3. 클릭한 후 그리기 영역에서 선단이 끝나는 곳으로 드래그합니다.

   기본 설정으로 신규 제어점은 **대칭**입니다. **SHIFT** 키를 누른 채로 드래그하면 새로운 점은 **매끄럽게 하기** 제어점이 되고 **ALT** 키를 누르면 **각진** 제어점이 됩니다.
4. 마우스 버튼을 놓은 후에도 방향 핸들을 드래그하여 방향선을 조절할 수 있습니다. **SHIFT** 키를 누른 채로 있으면 한 방향선의 길이와 각도가 변하지만 반대편 방향선의 *길이*는 변하지 않습니다. **ALT** 키를 누른 채로 있으면 한 방향선의 길이와 각도가 변하지만 반대편 방향선의 *길이 및 각도*는 변하지 않습니다.
5. 선단을 추가하려면 제 3 단계를 반복합니다.
   - 이전 선단을 삭제하려면 **BACKSPACE 키**를 누릅니다.
   - 신규 윤곽선을 생성하려면 **ESC 키**를 누르거나 디자인 센터에서 **새로운 윤곽선** 버튼을 누릅니다.
   - 윤곽선을 닫으려면, 커서를 시작점 근처에 두고 커서 아래에 작은 원이 나타날 때 클릭하거나, 디자인 센터에서 **윤곽선 닫기** 버튼을 누릅니다.
   - 윤곽선 전체를 삭제하려면 **DELETE** 키를 누릅니다.

베지어 윤곽선 도구를 사용하여 원호 그리기

1. **베지어 윤곽선** 도구를 선택합니다.
2. 원호가 그리기 영역에서 시작하는 점을 클릭합니다.
3. **CTRL** 키를 누른 채로 클릭하여 원호의 끝점을 표시한 다음 드래그하여 원호의 굴곡도를 표현합니다. 원호가 커서와 항상 교차하도록 굴곡도가 증가하거나 감소합니다.

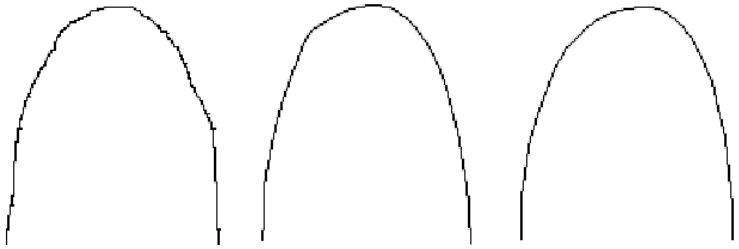


4. 마우스 버튼을 놓은 후에도 방향 핸들을 드래그하여 방향선을 조절할 수 있습니다. **SHIFT** 키를 누른 채로 있으면 한 방향선의 길이와 각도가 변하지만 반대편 방향선의 *길이*는 변하지 않습니다. **CTRL** 키를 누른 채로 있으면 한 방향선의 길이와 각도가 변하지만 반대편 방향선의 *길이 및 각도*는 변하지 않습니다.
5. 선단을 추가하려면 제 4 단계를 반복합니다.
   - 이전 선단을 삭제하려면 **BACKSPACE 키**를 누릅니다.
   - 신규 윤곽선을 생성하려면 **ESC 키**를 누르거나 디자인 센터에서 새로운 윤곽선 버튼을 누릅니다.
   - 윤곽선을 닫으려면, 커서를 시작점 근처에 두고 커서 아래에 작은 원이 나타날 때 클릭하거나, 디자인 센터에서 윤곽선 닫기 버튼을 누릅니다.
   - 윤곽선 전체를 삭제하려면 **DELETE** 키를 누릅니다.

프리핸드 그리기 도구를 사용하여 선단 그리기

1. 프리핸드 그리기 도구를 선택합니다.
2. 디자인 센터에서 허용값을 조절합니다. 허용값이 높을수록 윤곽선이 매끄러워집니다.

© 2007 SA International



허용값 = 0 픽셀 허용값 = 10 픽셀 허용값 = 20 픽셀

3. 클릭한 다음 드래그하여 윤곽선을 생성합니다. **SHIFT** 키를 누른 채로 있으면 직선이 생성됩니다.
4. 윤곽선을 생성하는 동안 **CTRL 키**를 누르고 뒤로 드래그하여 방금 생성한 윤곽선을 지울 수 있습니다.

프리핸드 윤곽선 그리기 윤곽선 지우기

5. 윤곽선을 닫으려면 커서를 시작점 근처에 위치시키고 클릭합니다.

객체를 윤곽선으로 변환하기

모양 및 문자와 같은 객체를 윤곽선으로 변환할 수 있습니다.

1. 객체들을 선택합니다.
2. **배열** 메뉴에서 **윤곽선으로 변환**을 선택합니다.

객체가 그 둘레에 스트록을 갖고 있는 경우, 이것이 변환된 윤곽선도 이 스트록을 유지합니다.

문자가 윤곽선으로 변환된 경우, 이 윤곽선은 합성됩니다. 이 윤곽선을 편집하려면 먼저 합성을 해제해야 합니다.

스트록을 윤곽선으로 변환하기

배열 메뉴에서 스트록을 윤곽선으로 변환을 선택합니다.

© 2007 SA International

13. 비트맵 작업

비트맵은 *픽셀*이라고 하는 채색된 점의 모자이크로 이미지를 표현합니다. 픽셀은 일정한 수의 열과 행으로 이루어져 있습니다. 비트맵은 *래스터 이미지*라고도 하며 이를 생성하는 사용되는 방법을 *래스터화*라고 합니다.

비트맵이 편집되면 픽셀의 색상 값이 새로운 이미지를 형성하기 위해 변경됩니다.

아래의 색상 모드가 지원됩니다.

흑백 각 픽셀은 회색 음영이 없이 검은색 또는 흰색입니다.

그레이스케일 픽셀은 단색의 검정부터 흰색에 이르기까지 256 개의 회색 음영으로 이루어져 있습니다.

RGB 각 픽셀에 대하여 적색, 녹색, 청색 값의 조합으로 표현되는 색상입니다. 이 색상 모델에서 최대 1 천 6 백 7 십만개의 다른 색상이 재생될 수 있습니다.

CMYK 각 픽셀에 대하여 하늘색, 진홍색, 노란색 및 검은색 값의 조합으로 표현되는 색상입니다. 색상 인쇄에서 가장 일반적으로 사용되는 색상 모드입니다.

인덱스 컬러 각 픽셀의 색상은 256 개 색상이 포함된 별도의 조색판에 대한 참조표에 표시됩니다.

비트맵이 저해상도에서 확대되거나 인쇄되었을 경우, 개개의 픽셀이 눈에 보이게 됩니다. 이는 이미지가 *들쭉날쭉*하게 보이게 합니다(위 참조).

해상도란 한 이미지에서 인쇄 길이 단위 당 표시된 픽셀 수를 말하는데, 보통 인치 당 픽셀 수(PPI)나 인치 당 도트 수(DPI)로 나타냅니다.

디자인 센터 사용

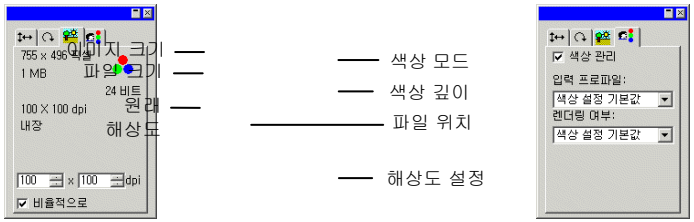
비트맵을 선택한 경우, 디자인 센터에는 비트맵 탭 및 프로파일 탭이 나타납니다.

비트맵 탭

비트맵 탭에는 선택한 비트맵의 일부 특성들이 표시됩니다. 이 탭에서 비트맵의 해상도를 변경할 수 있습니다. 해상도를 변경하면 비트맵의 크기가 자동으로 변경됩니다. 세로 및 가로 방향의 해상도를 다르게 설정하려면 **비율적으로** 옵션의 체크 표시를 지우십시오.

프로파일 탭

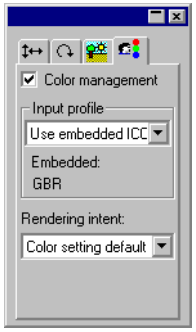
이 화면에서 특정 비트맵을 인쇄하기 위한 설정들로 사용할 **입력 프로파일** 및 **렌더링 처리**를 지정할 수 있습니다. 각 비트맵별로 다른 설정들을 지정할 수 있습니다. 입력 프로파일 및 렌더링 처리에 관한 자세한 사항은 103페이지의 "컬러 인쇄를 위한 시스템 구성"을 참조하십시오.



비트맵 탭 프로파일 탭

© 2007 SA International

내장된 ICC 프로파일



선택된 비트맵에 내장된 ICC 프로파일이 포함되어 있는 경우, 디자인 센터의 프로파일 탭에 나열됩니다.

내장된 ICC 프로파일을 입력 프로파일로 사용하려면, **입력 프로파일** 목록에서 **내장 ICC 프로파일 사용**을 선택합니다.

내장 프로파일은 현재 TIFF 및 JPEG 파일 형식에서 지원됩니다.

비트맵 속성 변경하기

비트맵을 디자인 영역에 위치시킨 후에는 해상도 및 색상 모드와 같은 일부 속성들을 편집할 수 있습니다.

비트맵 해상도 변경하기

'디자인 센터 – 비트맵' 탭에서는 비트맵의 해상도를 변경할 수 있습니다.

비트맵 해상도를 변경하려면,

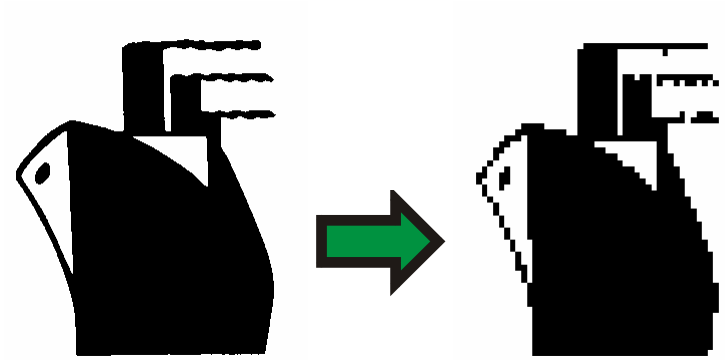
1. 비트맵을 선택합니다.
2. 디자인 센터에서 비트맵 탭을 선택합니다.
3. 탭 하단에 있는 PPI 필드에서 새로운 해상도를 선택합니다.

> **비율적으로**에 체크 표시를 하여 가로 및 세로 방향의 해상도를 유지합니다.

해상도를 변경해도 인치당 들어가는 픽셀 수가 변경될 뿐 비트맵의 픽셀 수가 변경되는 것은 아닙니다. 비트맵의 해상도가 증가함에 따라 비트맵이 포함하는 영역이 감소되며 이는 각 제곱 인치당 들어가는 픽셀 수가 늘어나기 때문입니다. 해상도를 감소시키면 비트맵이 보다 넓은 영역을 포함하게 됩니다.

비트맵 리샘플하기

리샘플 작업은 포함하는 영역을 변경하지 않고 이미지의 해상도를 변경합니다. 이는 이미지를 표현하는 데 사용된 픽셀의 수를 증가 또는 감소시켜 변경하는 것입니다. 동시에, 소프트웨어는 픽셀 수 변경을 벌충하기 위해 해상도를 변경하여 비트맵이 같은 크기를 유지할 수 있도록 합니다.



보다 낮은 해상도로 리샘플된 흑백 비트맵

> 이미지가 리샘플되면 영상 품질이 어느 정도 떨어지게 됩니다. 보다 낮은 해상도로 리샘플하면 이미지가 농담이 고르지 않고 들쭉날쭉하게 보이게 됩니다. 보다 높은 해상도로 리샘플 하면 이미지가 흐려질 수 있습니다. 이미지를 리샘플하여 결과가 만족스럽지 않을 경우, 다시 리샘플하기 보다 **실행 취소** 기능을 사용하여 이전 상태로 돌아가도록 합니다.

,

1. 비트맵을 선택합니다.
2. **비트맵** 메뉴에서 **리샘플**을 선택합니다.
3. **리샘플** 대화 상자에서 수치를 조절합니다.

폭 및 높이	비트맵의 새로운 크기(픽셀). 비트맵의 실제 크기(인치나 cm)는 변하지 않고 비트맵의 해상도만 조절됩니다.
비율적으로	비트맵의 크기가 비율적으로 변경됩니다.
최근접값	이 옵션은 가장 빠르지만 가장 부정확한 보간법입니다.
바이리니어	품질이 높은 보간법을 적용하려면 이 옵션을 선택하십시오.

© 2007 SA International

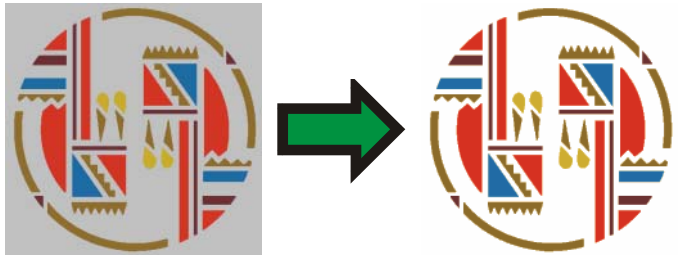
비트맵 색상 모드 변경하기

,

1. 비트맵을 선택합니다.
2. **비트맵** 메뉴에서 **색상 모드**로 가서 새로운 색상 모드를 선택합니다.

비트맵을 투명하게 만들기

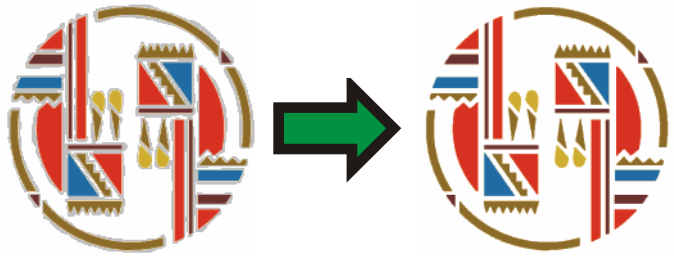
비트맵 내의 색상 중 하나를 투명하게 설정할 수 있습니다. 그러면 비트맵 이미지의 일부가 비트맵의 사각형 아웃라인이 없는 디자인에서 "떠다니는 것처럼" 나타나게 할 수 있습니다.



,

1. 비트맵을 선택합니다.
2. **비트맵** 메뉴에서 **투명하게 만들기**를 선택합니다.
3. 지팡이를 비트맵 위로 가져간 다음 투명하게 만들려는 색상을 클릭합니다.
4. 선택된 이 색상을 비트맵에 표시된 모든 색상을 대상으로 선택하려면, **유사한 항목 선택**을 클릭합니다.
5. **적용**을 클릭합니다.

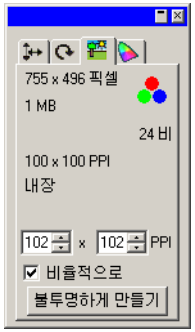
비트맵 요소 주변에 원하지 않는 아웃라인이 생길 경우, 디자인 센터에서 허용값 설정을 늘입니다.



투명도 제거

,

1. 비트맵을 선택합니다.
2. 디자인 센터에서 **비트맵** 탭을 선택합니다.



3. 불투명하게 만들기를 클릭합니다.

불투명하게 만들기 단추는 투명한 비트맵이 선택되어 있는 경우에만 나타납니다.

비트맵 도구 모음 사용

비트맵 편집 도구 모음에는 모든 편집 도구들이 있습니다.

비트맵 편집 도구 모음

이 도구 모음을 표시하려면, **비트맵** 메뉴에서 **비트맵 편집 도구 모음**을 선택합니다. 이 메뉴 명령을 두 번째로 누르면 도구 모음이 숨겨집니다.

몇 가지 도구들은 일부 색상 모드에 사용할 수 없습니다.

© 2007 SA International

선택 윤곽 정의

선택 윤곽은 이미지의 일부를 선택하여 선택한 부분만 편집할 수 있도록 합니다. 이 선택 윤곽은 모든 형태를 띨 수 있으며 그 테두리는 반짝이는 점선으로 표시됩니다.

선택 윤곽을 가진 비트맵

비트맵 전체 선택하기

,

1. 비트맵을 선택합니다.
2. **비트맵** 메뉴에서 **전체 선택 윤곽**을 누릅니다.

선택 윤곽 도구 사용

.

1. **선택 윤곽** 도구를 선택합니다.
2. 비트맵 위에 커서를 눌러 드래그합니다.
3. 한 선택 윤곽을 생성한 후에 또 다른 영역을 추가하거나 선택 윤곽의 일부분을 제거할 수 있습니다.

SHIFT 키를 누른 채로 드래그하여 비트맵의 추가 부분을 선택 윤곽에 추가합니다.

CTRL 키를 누른 채로 드래그하여 선택 윤곽에서 비트맵의 일정 부분을 제거합니다.

4. 일단 선택 윤곽을 그린 다음에는 그 내부를 클릭하고 드래그하여 원하는 위치로 이동시킬 수 있습니다.

선택 윤곽을 가진 원본

SHIFT 키를 누른 채로

최종 선택 윤곽

비트맵

선택 윤곽을 가진 원본 비트맵

드래그

[Ctrl] 키를 누른 채로 드래그

최종 선택 윤곽

올가미 도구 사용

올가미 도구는 비트맵의 윤곽선을 벡터화하여 선택 윤곽을 선택하도록 해줍니다.

1. **올가미** 도구를 선택합니다.
2. 비트맵 위에 커서를 눌러 드래그하여 닫힌 모양을 생성합니다.

   SHIFT 키나 **CTRL** 키를 누르면 각각 기존의 선택 윤곽에 영역을 추가하거나 제거할 수 있습니다.

3. 선택 윤곽은 그 내부를 클릭하고 드래그하여 원하는 위치로 이동시킬 수 있습니다.

마술 지팡이 도구 사용

마술 지팡이 도구를 사용하면 동일 색상을 가진 비트맵 영역을 선택할 수 있습니다. 마술 지팡이 도구가 선택할 수 있는 색상의 범위나 그 허용값을 지정할 수 있습니다.

1. **마술 지팡이 도구**를 선택합니다.
2. 디자인 센터에서 **허용값**을 조절합니다. 디자인 센터가 표시되지 않은 경우, **마술 지팡이** 도구 버튼을 두 번 클릭하십시오.

   낮은 값을 입력하면 클릭한 픽셀에 매우 유사한 색상들이 선택되고, 높은 값을 입력하면 더 넓은 범위의 색상들이 선택됩니다.

3. 비트맵 위에 커서를 놓고 클릭합니다.
4. **SHIFT 키**나 **CTRL** 키를 누르면 각각 기존 선택 윤곽에 영역을 추가하거나 제거할 수 있습니다.

© 2007 SA International

마술 지팡이 도구로 생성한 선택 윤곽

선택 윤곽 지우기

1. 선택 윤곽을 가진 비트맵을 선택합니다.
2. **비트맵** 메뉴에서 **선택 윤곽 지우기**를 선택합니다.

선택 윤곽 반전하기

3. 선택 윤곽을 가진 비트맵을 선택합니다.
4. **비트맵** 메뉴에서 **선택 반전**을 누릅니다.

객체를 선택 윤곽으로 변환하기

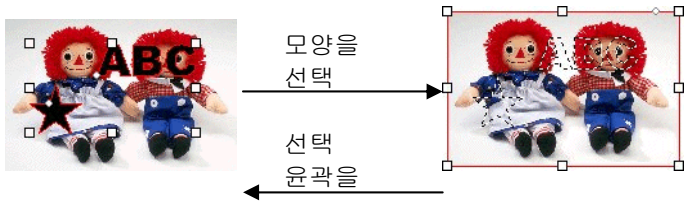
벡터 객체들을 선택 윤곽으로 변환할 수 있습니다.

1. 비트맵 위에 벡터 객체를 위치시킵니다.
2. 이 비트맵과 벡터 객체를 선택합니다.
3. 비트맵 메뉴에서 모양을 선택 윤곽으로 변환을 선택합니다.

선택 윤곽을 객체로 변환하기

선택 윤곽을 벡터 객체로 변환할 수 있습니다.

1. 비트맵을 선택합니다.
2. 비트맵 메뉴에서 선택 윤곽을 모양으로 변환을 선택합니다.



비트맵 편집하기

이동 도구 사용

이 **이동** 도구를 사용하여 비트맵 중 선택 윤곽으로 표시한 부분을 복사할 수 있습니다.

1. 비트맵을 선택하고 선택 윤곽을 생성합니다.
2. **이동** 도구를 선택합니다.
3. 선택 윤곽 내부를 클릭하여 새로운 위치로 드래그합니다.

선택 윤곽으로 선택한 이미지는 새 위치로 이동하고 이미지가 있던 자리는 배경색으로 채워집니다. 배경색을 설정하는 방법에 관한 자세한 사항은 60페이지의 "배경색/전경색"을 참조하십시오.

CTRL 키를 누른 채로 선택 윤곽을 드래그하여 원본은 그 자리에 둔 채 선택 윤곽으로 둘러싸인 이미지의 복사본을 이동합니다.

선택 윤곽을 가진 원본 비트맵

이동 도구로 선택 윤곽을 드래그한 후

CTRL 키를 누른 채로 이동도구로 선택 윤곽을 드래그한 후

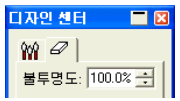
지우개 도구 사용

이 **지우개** 도구를 사용하여 비트맵 중 불필요한 부분을 제거하거나 편집한 비트맵을 원래의 이미지로 복원시키거나 배경색으로 채색할 수 있습니다.

디자인 센터에 있는 지우개 도구의 옵션들은 다음과 같습니다.

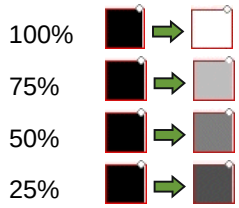
브러쉬 탭에서 브러쉬의 모양 및 크기를 선택할 수 있습니다. 자세한 사항은 94페이지의 “브러쉬 변경”을 참조하십시오.

지우개 옵션 탭에서 아래의 각 사항을 조절할 수 있습니다.



© 2007 SA International

불투명도 지우개가 지나갈 때마다 지워질 이미지의 백분율.



지우개를 사용한 원본 복원 체크 표시를 하면 지우개가 비트맵의 변경사항만을 제거하여 원 상태로 복원시켜 줍니다.

,

1. 비트맵을 선택합니다.
2. **지우개** 도구를 선택합니다.
3. 선택 윤곽 내부를 클릭하여 드래그합니다.

실행 취소 기능을 사용하여 비트맵 편집 중 발생한 오류를 제거합니다.

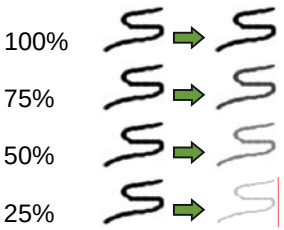
페인트브러쉬 도구 사용

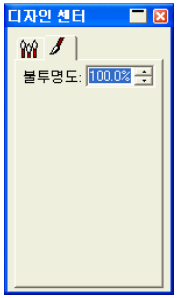
페인트브러쉬 도구는 비트맵 상의 브러쉬 스트록을 칠합니다.

디자인 센터에서 아래의 옵션들을 사용할 수 있습니다.

브러쉬 탭에서 브러쉬의 모양 및 크기를 선택할 수 있습니다. 자세한 사항은 94페이지의 “브러쉬 변경”을 참조하십시오.

페인트브러쉬 옵션 탭의 **불투명도**는 비트맵 이미지에 추가될 각 스트록의 백분율을 결정합니다. 낮은 수치는 투명한 스트록을 생성하게 됩니다.





페인트브러쉬 탭

,

1. 비트맵을 선택합니다.
2. **페인트브러쉬** 도구를 선택합니다.
3. 그리고자 하는 전경색을 선택합니다.
4. 클릭하여 드래그합니다.

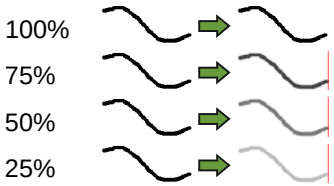
연필 도구 사용

연필 도구를 사용하여 비트맵상에 전경색으로 프리핸드 선을 생성할 수 있습니다.

디자인 센터에서 아래의 옵션들을 사용할 수 있습니다.

브러쉬 탭에서 연필의 모양 및 크기를 선택할 수 있습니다. 자세한 사항은 94페이지의 “브러쉬 변경”을 참조하십시오.

연필 옵션 탭의 **불투명도**는 비트맵 이미지에 추가될 각 스트록의 백분율을 결정합니다. 낮은 수치는 투명한 스트록을 생성하게 됩니다.



페인트브러쉬 탭

,

5. 비트맵을 선택합니다.
6. **연필** 도구를 선택합니다.
7. 그리고자 하는 전경색을 선택합니다.
8. 선택 윤곽 내부를 클릭하여 드래그합니다.

자르기 도구 사용

자르기 도구는 비트맵의 일부분을 선택하고 나머지 부분을 삭제할 수 있도록 해줍니다.

© 2007 SA International

,

9. 비트맵을 선택합니다.
10. **자르기** 도구를 선택합니다.
11. 비트맵 위에 커서를 눌러 드래그하여 사각형의 선택 윤곽을 생성합니다. (**SHIFT 키**를 누른 채로 드래그하면 사각형의 선택 윤곽이 생성됩니다).

    자르기 도구를 사용할 선택 윤곽은 단순한 직사각형이나 정사각형이어야 합니다. **자르기** 도구의 경우, **CTRL** 키나 **SHIFT** 키를 사용하여 보다 복잡한 선택 윤곽을 생성할 수 없습니다.

12. 디자인 센터에 있는 선택 윤곽의 폭 및 높이 값을 조절합니다. 선택 윤곽의 테두리 및 모서리를 드래그하여 자르기 크기를 조절할 수도 있습니다.
13. 선택 윤곽 내부의 한 점을 눌러 드래그하여 새 위치로 이동시킬 수 있습니다.
14. **적용**을 클릭하거나 선택 윤곽 내부를 두 번 클릭하여 비트맵을 선택 크기로 자릅니다.

자르기 선택 윤곽을 가진 원본 이미지

잘린 이미지

자르기 디자인 센터

색칠 도구 사용

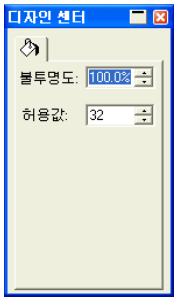
이 **색칠** 도구를 사용하여 비트맵 영역들을 전경색으로 칠할 수 있습니다.

색칠 도구를 사용하려면,

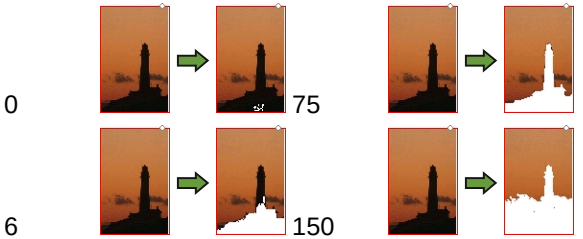
1. **색칠** 도구를 선택합니다.
2. 디자인 센터에서 수치들을 조절합니다.

불투명도 색칠이 비트맵을 덮어쓰게 될 백분율. 100%가 되면 색칠이 완전히 불투명해집니다. 보다 낮은 수치에서는 색칠 영역의 색상이 엷으나 세부를 유지합니다.

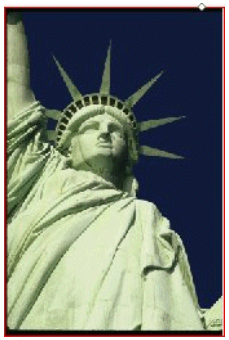
허용값 색칠이 비트맵의 가장자리에 이를 때까지 또는 색상이 변경되는 부분까지 확대됩니다. **허용값**은 중단하기 전에 색칠이 허용할 색상의 변경 정도를 결정합니다. 범위는 **0** 에서 **255** 까지입니다. 클릭한 픽셀에 매우 유사한 색상을 칠하려면 낮은 값을 입력하고 더 넓은 범위의 색상들을 칠하려면 높은 값을 입력하십시오.

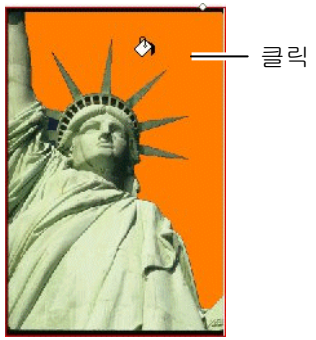


색칠 탭



3. 비트맵 위에 커서를 놓고 클릭합니다.


원본 이미지



색칠 후의 비트맵

도장 도구 사용

도장 도구를 사용하면 비트맵의 일부분을 복사하여 다른 영역에 붙일 수 있습니다.

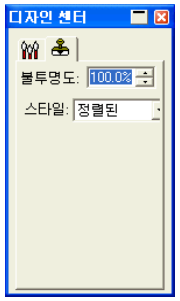
© 2007 SA International

디자인 센터에 있는 **도장** 도구의 옵션들은 다음과 같습니다.

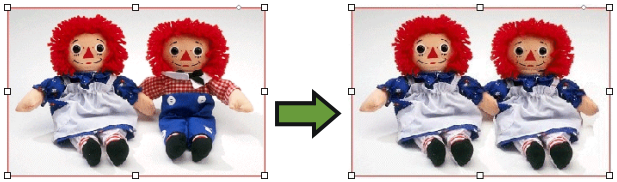
- **브러쉬 탭**에서 브러쉬의 모양 및 크기를 선택할 수 있습니다. 자세한 사항은 94페이지의 “브러쉬 변경”을 참조하십시오.
- **도장 옵션 탭**에서 아래의 각 사항을 조절할 수 있습니다.

불투명도 도구의 출력이 기존 비트맵을 덮어쓸 백분율. 100%가 되면 출력이 불투명해지며 수치가 낮아질수록 더 투명해집니다.

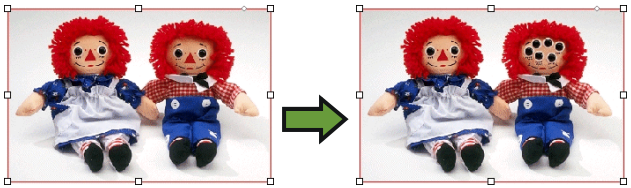
스타일 **정렬**을 선택하면 도구가 그리고 있는지 여부에 관계없이 원점 및 목적점이 항상 함께 이동하게 됩니다. 이는 큰 영역을 비트맵의 다른 영역으로 복사하는 데 좋습니다.



도장 탭



비정렬을 선택하면, 원점 및 목적점이 도구가 그리고 있을 시에만 동기화됩니다. 도구가 그리고 있지 않을 시, 목적점은 원점을 이동하지 않고 이동될 수 있습니다. 이 설정은 비트맵의 작은 부분을 다른 여러 위치에 복사하는 데 좋습니다.



,

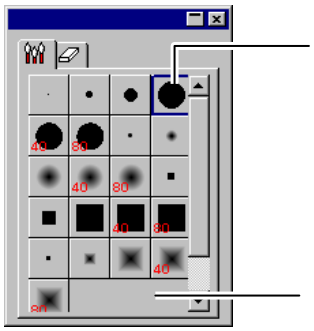
1. 편집하고자 하는 비트맵을 선택합니다.
2. **도장** 도구를 선택합니다.
3. 디자인 센터에서 변수들을 조절합니다.
4. 복사하려고 하는 영역 위(원점)에 **도장** 도구를 클릭합니다.
5. 덮어쓸 비트맵 영역 위로 커서를 이동시켜 클릭하고 드래그합니다.

도장의 원점을 변경하려면, **CTRL** 키를 누른 채로 복사하려는 새로운 점을 클릭합니다.

브러쉬 변경하기

브러쉬 탭에서 브러쉬의 모양 및 크기를 선택할 수 있습니다.

일부 브러쉬는 좌측 하단에 작은 숫자를 표시합니다. 이 숫자는 픽셀에서의 브러쉬 크기를 나타냅니다.



브러쉬 탭

새로운 브러쉬를 추가하거나 기존 브러쉬의 모양 및 크기를 변경할 수 있습니다. 브러쉬 탭의 빈 자리를 누르면 새로운 브러쉬가 생성되고, 기존 브러쉬의 버튼을 두 번 클릭하면 그 속성을 변경할 수 있습니다.

아래의 브러쉬 속성들을 입력하거나 변경할 수 있습니다.

크기 브러쉬의 폭 및 높이

압력 브러쉬가 원본 이미지에 흩뿌리는 정도를 조절합니다.

회전 회전 각도

스타일 브러쉬의 모양은 사각형이거나 타원형입니다.

© 2007 SA International

필터 사용

본 소프트웨어는 비트맵을 필터링할 수 있게 해줍니다. 아래의 필터들을 사용할 수 있습니다.

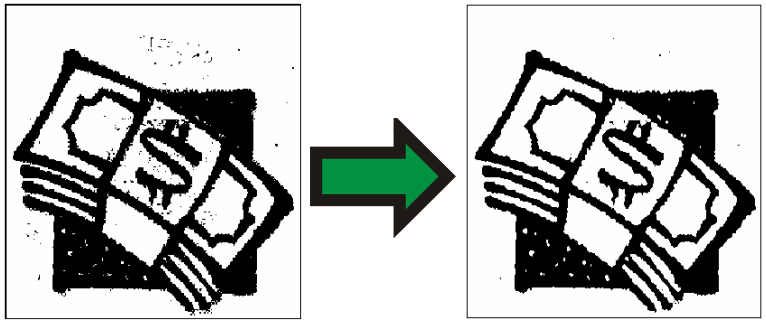
- 노이즈 감소
- 선명 효과
- 색상 균형
- 흐릿하게
- 레벨
- 명도/대비

모든 색상 모드에서 모든 필터들을 사용할 수 있는 것은 아닙니다.

필터를 적용하는 동안 화면상에 미리 보기가 나타납니다. 이 미리 보기 영역의 크기를 변경하거나 이동시킬 수 있습니다. 또한 선택 윤곽을 사용하여 필터를 적용할 영역을 제한할 수 있습니다.

노이즈 감소 필터

이 필터를 사용하여 스캔한 이미지 중 노이즈라고 하는 작은 불필요한 점들을 제거하여 이 이미지를 깨끗하게 할 수 있습니다.



,

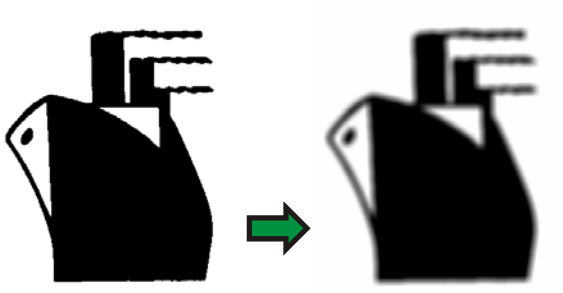
1. 비트맵을 선택합니다.
2. **비트맵** 메뉴에서 **필터**로 가서 **노이즈 감소**를 선택합니다.
3. 디자인 센터에서 필터 설정을 조절합니다.

반경	제거할 노이즈의 크기
미리 보기	이 옵션에 체크 표시를 하면 반경 변수를 조절하는 동안 미리 보기가 표시됩니다.

4. **적용**을 클릭합니다.

흐릿하게 만들기 필터

이 필터는 가장자리에 인접한 픽셀들의 평균값을 적용하여 가장자리를 부드럽게 만드는 효과를 나타냅니다.



,

1. 비트맵을 선택합니다.
2. **비트맵** 메뉴에서 **필터**로 가서 **흐릿하게 만들기**를 선택합니다.
3. 디자인 센터에서 필터 설정을 조절합니다.

정도 및 반경	이 필드에 높은 값을 설정하면 보다 흐릿한 이미지가 생성됩니다.
미리 보기	이 옵션에 체크 표시를 하면 변수를 조절하는 동안 미리 보기가 표시됩니다.

4. **적용**을 클릭합니다.

선명 효과 필터

이 필터는 인접한 픽셀들의 대비를 증가시킴으로써 흐릿한 이미지를 선명하게 만듭니다.

1. 비트맵을 선택합니다.
2. **비트맵** 메뉴에서 **필터**로 가서 **선명 효과**를 선택합니다.
3. 디자인 센터에서 필터 설정을 조절합니다.

정도 및 반경	이 필드에 높은 값을 설정하면 보다 선명한 이미지가 생성됩니다.
미리 보기	이 옵션에 체크 표시를 하면 변수를 조절하는 동안 미리 보기가 표시됩니다.

© 2007 SA International

4. **적용**을 클릭합니다.

레벨 필터

이 필터는 이미지의 색상들을 그림으로 표현한 히스토그램을 보여줍니다. 첨두치들은 색상 밀도를 나타냅니다. 슬라이더들을 안쪽으로 이동시킴으로써 비트맵의 검은 점과 흰 점을 다시 정의할 수 있습니다.

1. 비트맵을 선택합니다.
2. **비트맵** 메뉴에서 **필터**로 가서 **레벨**을 선택합니다.
3. 디자인 센터에서 필터 설정을 조절합니다.
   - 모든 RGB 채널들을 한 번에 조절하려면 리스트에서 **RGB** 를 선택합니다. 한 색상 채널을 조절하려면 **적색**, **녹색**이나 **청색**을 선택하십시오.
   - 히스토그램 아래의 슬라이더를 눌러 드래그하거나 수치 필드에 수치를 입력합니다.
   - **자동** 버튼을 누르면 본 소프트웨어는 자동으로 각 채널의 검은 점 및 흰 점을 정의한 후 중간 픽셀값들을 비율적으로 다시 할당합니다.
   - **리셋** 버튼 클릭하면 슬라이더를 원위치로 복원시킵니다.
   - **미리 보기** 옵션에 체크 표시를 하면, 변수를 조절하는 동안 미리 보기가 표시됩니다.
4. **적용**을 클릭합니다.

색상 균형 필터

디자인 센터는 이미지 색상을 첨가하거나 감소시키기 위한 슬라이더 바(하늘색-적색, 진홍색-녹색 및 황색-청색)들을 표시합니다. 예를 들어, 하늘색 / 적색 슬라이더를 하늘색쪽으로 드래그하면 이미지 중 하늘색의 양이 증가하고 적색의 양이 감소합니다.

1. 비트맵을 선택합니다.
2. **비트맵** 메뉴에서 **필터**로 가서 **색상 균형**을 선택합니다.
3. 아래의 방식으로 디자인 센터에서 필터 설정을 조절합니다.
   - 중점적으로 변경하려고 하는 색조 범위를 선택하기 위해 목록에서 **어두운 색조**, **중간 색조**나 **밝은 색조**를 선택합니다.
   - 슬라이더를 클릭하여 드래그하거나 수치 필드에 수치를 입력합니다.
   - **미리 보기** 옵션에 체크 표시를 하면, 변수를 조절하는 동안 미리 보기가 표시됩니다.
4. **적용**을 클릭합니다.

명도 / 대비 필터

이 필터를 사용하여 이미지의 명도, 대비 및 채도를 조절할 수 있습니다.

1. 비트맵을 선택합니다.
2. **비트맵** 메뉴에서, **필터**로 가서 **명도 / 대비**를 선택합니다.
3. 아래의 방식으로 디자인 센터에서 필터 설정을 조절합니다.
   - 슬라이더를 클릭하여 드래그하거나 수치 필드에 수치를 입력합니다.
   - **미리 보기** 옵션에 체크 표시를 하면, 변수를 조절하는 동안 미리 보기가 표시됩니다.
4. **적용**을 클릭합니다.

어도비 필터

어도비 필터를 설치한 경우 본 소프트웨어에서 이 필터의 플러그인을 사용할 수 있습니다.

.

1. **편집** 메뉴에서 **환경 설정**을 선택합니다.
2. **파일 경로** 탭으로 가서 **어도비 플러그인**의 폴더 위치를 입력합니다.

   찾아 보기를 클릭하여 폴더를 찾습니다. 어도비 플러그인 폴더의 위치에 관한 자세한 사항은 어도비 포토샵 사용 설명서를 참조하십시오.
3. **확인**을 클릭합니다.

© 2007 SA International

.

4. 비트맵을 선택합니다.
5. **비트맵** 메뉴에서 **어도비 필터**로 가서 필터를 선택합니다.
6. 각 필터의 지침들에 따릅니다.

   어도비 필터에 관한 자세한 사항은 어도비 사용 설명서를 참조하십시오.

© 2007 SA International

14. 효과 작업

본 소프트웨어는 문서 내의 요소들에 특수 효과를 적용하는 데 사용할 수 있는 여러 도구들을 갖추고 있습니다.

공통 기능

모든 효과들에 공통적으로 사용할 수 있는 몇 가지 기본 기능들은 다음과 같습니다.

효과 분리하기

원본 객체로부터 효과를 분리하려면, **효과** 메뉴에서 **[...] 분리**를 선택합니다. 이 분리 명령 뒤에는 효과 이름이 나타납니다.

효과가 적용된 원본 객체

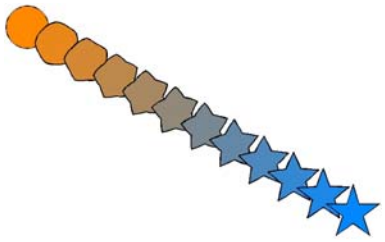
문자와 효과가 분리됨

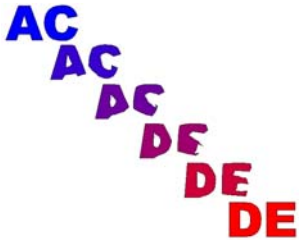
효과 지우기

효과를 제거하려면, **효과** 메뉴에서 **[...] 지우기**를 선택합니다. 이 분리 명령 뒤에는 효과 이름이 나타납니다.

블렌딩 효과 사용

본 소프트웨어는 벡터 객체를 블렌드할 수 있게 해줍니다. 이 때 한 객체의 모양 및 색상은 점차적으로 다른 객체의 모양 및 색상으로 변합니다. 양 객체들은 벡터 객체이어야 합니다.


원을 별형으로 변환하기



밇 C 봊밇 E 뵹변환하기

1. 두 개의 객체들을 선택합니다.
2. **효과** 메뉴에서 **블렌드**를 선택합니다.
3. 디자인 센터에서 단계 수를 조절합니다.
4. **적용**을 클릭합니다. ☑

렌즈 효과 사용

렌즈 효과를 사용하여 객체 색상의 투명도와 외관을 조절할 수 있습니다.

렌즈 효과는 맨 앞의 객체에만 적용되고, 비트맵에는 사용할 수 없고 벡터 객체에만 사용할 수 있습니다. 렌즈 효과는 컬러 인쇄만을 위해 사용합니다.

투명 효과

이 효과가 적용된 객체는 그 아래의 객체들을 볼 수 있도록 투명해집니다.

1. 객체들을 선택합니다.
2. **효과** 메뉴에서 **렌즈**로 가서 **투명** 명령을 선택합니다.

디자인 센터에서 아래의 옵션들을 조절할 수 있습니다.

불투명도 객체에 적용되는 불투명도. 이 값의 범위는 0%부터 100 %까지입니다.

스트록 숨기기 이 옵션에 체크 표시를 하면 객체의 스트록에 투명도를 적용할 수 있습니다.

반전 효과

이 효과가 적용된 객체의 아래에 있는 모든 벡터 및 비트맵 객체들의 색상이 반전됩니다.

1. 객체들을 선택합니다.
2. **효과** 메뉴에서 **렌즈**로 가서 **반전** 명령을 선택합니다.

디자인 센터에서 아래의 옵션들을 조절할 수 있습니다.

© 2007 SA International

스트록 숨기기 이 효과를 객체의 스트록에 적용하려면 이 옵션에 체크 표시를 하십시오.

밝게 하기 효과

이 효과가 적용된 객체의 아래에 있는 모든 벡터 및 비트맵 객체들의 색상이 밝게 변합니다.

1. 객체들을 선택합니다.
2. **효과** 메뉴에서 **렌즈**로 가서 **밝게 하기** 명령을 선택합니다.

디자인 센터에서 아래의 옵션들을 조절할 수 있습니다.

밝기 객체에 적용되는 명도. 이 값의 범위는 0%부터 100 %까지입니다.

스트록 숨기기 이 효과를 객체의 스트록에 적용하려면 이 옵션에 체크 표시를 하십시오.

와이어프레임 효과

이 효과가 적용된 객체의 아래에 있는 벡터 객체들이 아무 색칠 없이 표시됩니다.

1. 객체들을 선택합니다.
2. **효과** 메뉴에서 **렌즈**로 가서 **와이어프레임** 명령을 선택합니다.

디자인 센터에서 아래의 옵션들을 조절할 수 있습니다.

스트록 숨기기 이 효과를 객체의 스트록에 적용하려면 이 옵션에 체크 표시를 하십시오.

확대 효과

이 효과가 적용된 객체의 아래에 있는 객체들이 확대됩니다.

1. 객체들을 선택합니다.
2. **효과** 메뉴에서 **렌즈**로 가서 **확대** 명령을 선택합니다.

디자인 센터에서 아래의 옵션들을 조절할 수 있습니다.

확대 배율 객체에 적용되는 확대/축소 정도. 100%를 넘는 수치를 입력하면 객체가 확대되고 100% 미만인 수치를 입력하면 객체들이 축소됩니다.

스트록 숨기기 이 효과를 객체의 스트록에 적용하려면 이 옵션에 체크 표시를 하십시오.

윤곽 커팅선 기능 사용

윤곽 커팅선 기능은 벡터 객체나 비트맵 객체 둘레에 커팅선을 생성하는 것입니다.

이는 이미지를 프린터에서 출력할 한 후 커팅 플로터를 사용하여 윤곽선을 자를 수 있게 해줍니다. 복합 장치(커팅 기능이 있는 프린터)를 사용하는 경우, 같은 기기를 사용하여 인쇄한 다음 자를 수 있습니다.

윤곽 커팅선 효과가 비트맵에서 객체의 아웃라인을 벡터화하기 위해, "투명하게 만들기" 기능을 이용하여 이미지의 배경을 투명하게 만듭니다. 그렇지 않으면, 이 효과는 비트맵의 외부 주변만 벡터화할 수 있게 됩니다.

윤곽 커팅선 작업을 출력하는 방법에 관한 더 자세한 사항은 130페이지의 "윤곽 커팅선"을 참조하십시오.

객체 주위에 윤곽 커팅선 생성하기

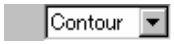
윤곽 커팅선을 생성하려면,

1. 객체들을 선택합니다.
2. **효과** 메뉴에서 **윤곽 커팅선**을 선택합니다.
3. DesignCentral 에서 값을 조정하거나 윤곽 커팅 선의 조정점을 끕니다.
4. **적용**을 클릭합니다.

© 2007 SA International

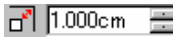
디자인 센터를 사용하여 윤곽 커팅선 조절하기

디자인 센터에서 아래의 윤곽 커팅선의 특성들을 조절할 수 있습니다.

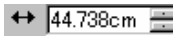


윤곽선, 사각형 및 타원 중에서 원하는 유형을 선택합니다.

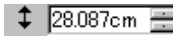
윤곽선 모드 사각형 모드 타원 모드



객체에서 커팅선까지의 옵셋 거리. 인쇄 및 절단 과정 중 정렬을 잘못하는 경우에 대비하여 디자인 내부에 윤곽 커팅선을 만들려면 여기에 음의 값을 입력하십시오. 이 필드는 윤곽선 모드에서만 사용할 수 있습니다.



윤곽선 모양의 폭(타원이나 사각형의 경우)



윤곽선 모양의 높이(타원이나 사각형의 경우).

비율적으로 여기에 체크 표시를 하면 커팅선의 높이나 폭을 변경할 시 그 크기를 비율적으로 변경할 수 있습니다. 이 옵션은 윤곽선 모드에선 사용할 수 없습니다.

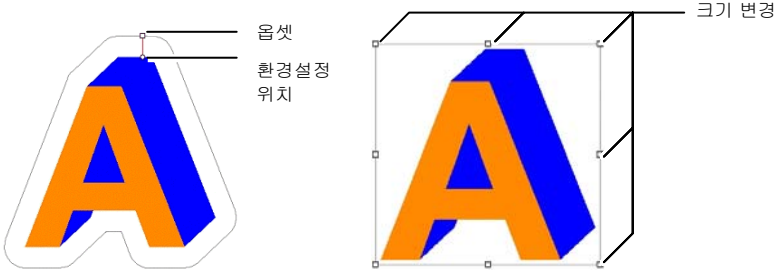
구멍 포함 이 옵션에 체크 표시를 하면 선택한 객체들의 모든 구멍들은 내부 윤곽 커팅선을 갖게 됩니다. 이 옵션은 타원이나 사각형 모드에선 사용할 수 없습니다.

구멍 윤곽선이 있는 경우 구멍 윤곽선이 없는 경우

연결 유형. 모서리의 윤곽선을 그리는 방법을 지정합니다.

제어점을 사용하여 윤곽 커팅선 조절하기

윤곽 커팅선을 적용할 시 제어점을 가진 참조선이 나타납니다. 제어점을 드래그하여 상기 필드 중 일부를 조절할 수도 있습니다.



윤곽선 모드 사각형 모드

윤곽 커팅선 효과로 비트맵 벡터화하기

윤곽 커팅선 효과가 비트맵에서 객체의 아웃라인을 벡터화하기 위해, "투명하게 만들기" 기능을 이용하여 이미지의 배경을 투명하게 만듭니다. 그렇지 않으면, 이 효과는 비트맵의 외부 주변만 벡터화할 수 있게 됩니다.

불투명한 배경 **투명한 배경**

객체를 커팅선으로 변환하기

특수한 형태를 가진 커팅선이 필요한 경우 벡터 객체를 생성한 다음 이것을 커팅선으로 변환할 수 있습니다.

© 2007 SA International

벡터 객체를 커팅선으로 변환하려면,

1. 객체들을 선택합니다.
2. **배열** 메뉴에서 **윤곽 커팅선**으로 가서 **윤곽 커팅선 만들기**를 선택합니다.

객체의 윤곽선이 커팅선으로 변환된 경우에 이 윤곽선 색상은 엷은 회색으로 바뀝니다. 이 객체는 커팅선으로 변환한 후에도 원래의 특성들을 유지합니다.

커팅선을 다시 벡터 객체로 변환하려면,

3. 커팅선을 선택합니다.
4. **배열** 메뉴에서 **윤곽 커팅선**으로 가서 **윤곽 커팅선 해제**를 선택합니다.

© 2007 SA International

15. 측정 및 레이블 작업

본 소프트웨어에서는 객체들을 측정하고 레이블과 치수선을 표시할 수 있습니다. 측정 도구를 사용하여 디자인에 가로, 세로나 대각 치수선들을 나타내거나 한 객체에 레이블을 표시할 수 있습니다.

이 선들과 레이블은 프린터나 커팅기로 출력할 수 있습니다. 자세한 사항은 124페이지의 "립핑 및 인쇄 대화 상자 – 고급탭"이나 116페이지의 "컷/플롯 대화 상자 – 고급탭"을 참조하십시오.

거리 측정

측정 도구를 사용하여 디자인 내의 두 점간의 거리를 측정할 수 있습니다.

두 점 간의 거리를 측정하려면,

1. **측정** 도구를 선택합니다.
2. 커서를 클릭하여 드래그합니다.

클릭만 하면 디자인상의 한 점의 위치가 나타납니다.

마우스 버튼을 놓으면 디자인 센터에 아래의 정보들이 나타납니다.

측정용 디자인 센터

© 2007 SA International

16. 컬러 인쇄를 위한 시스템 구성

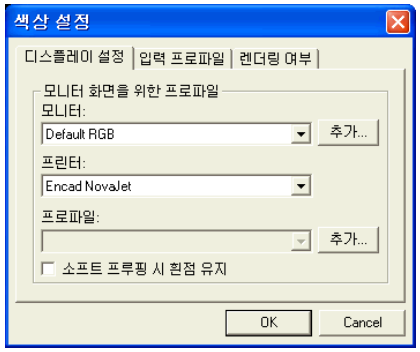
인쇄를 하기 전에 먼저 시스템을 구성해야 합니다. 색상 설정 대화 상자에서 본 소프트웨어로 가져올 파일들에 적용하고 모니터상에 출력할 색상들을 에뮬레이트할 기본값들을 설정합니다.

컬러 인쇄를 위해 색상 설정 대화 상자를 열어 본 소프트웨어를 구성하려면, **편집** 메뉴에서 **색상 설정**을 선택합니다.

입력 프로파일 설정

대부분의 파일들은 출력 장치에 맞게 그 색상을 보정합니다. RGB 형식으로 된 파일들은 보통 특정 모니터에 디스플레이하기 위해 그 색상을 보정하고, CMYK 파일은 특정 프린터에 출력하기 위해 색상을 보정합니다. 입력 프로파일들을 사용하여 이 파일들을 중간 색상 공간으로 변환하면 본 소프트웨어는 나중에 출력 프로파일을 사용하여 출력 장치에 맞게 색상을 보정할 수 있습니다.

색상 설정 대화 상자에 있는 **입력 프로파일** 탭을 사용하여 파일을 가져올 때 사용하는 입력 프로파일들을 설정할 수 있습니다. 이 입력 프로파일들은 이 파일을 생성할 시 사용한 출력 장치(모니터나 프린터)에 적합한 것이어야 합니다.



대화 상자에서 아래의 설정들을 선택할 수 있습니다.

RGB 이미지의 출처에 적합한 RGB 프로파일을 선택합니다.

CMYK 이미지의 출처에 적합한 CMYK 프로파일을 선택합니다.

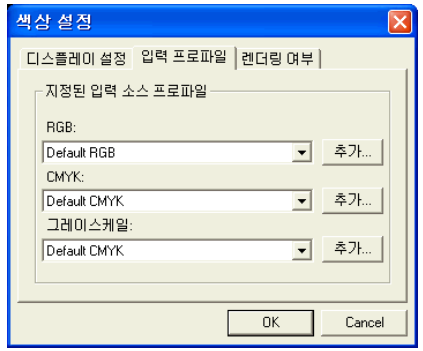
그레이스케일 그레이스케일 이미지의 출처에 적합한 프로파일을 선택합니다.

추가 버튼을 눌러 프로파일을 추가할 수 있습니다.

디스플레이 프로파일 설정

소프트 프루핑이라는 방법을 사용하여 컴퓨터 모니터상에서 출력 색상을 에뮬레이트할 수 있습니다.

가능한 한 정확한 에뮬레이션 결과를 얻으려면, 색상 설정 대화 상자의 디스플레이 설정 탭에서 적절한 프로파일을 설정해야 합니다.



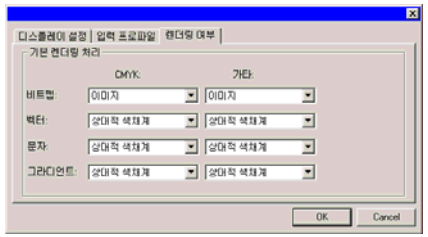
모니터 현재 사용 중인 컴퓨터 모니터에 적합한 프로파일을 선택합니다.

프린터 디자인을 인쇄하는 데 사용할 프린터를 선택합니다. **소프트 프루핑 시 흰점 유지** 옵션에 체크 표시를 하면 용지의 흰점을 에뮬레이트할 수 있습니다.

렌더링 처리 선택

렌더링 처리는 입력 파일의 색상 공간을 출력장치의 색상 공간에 맵핑하는 방법을 지정하는 것입니다.

렌더링 처리는 작업을 구성하는 네 가지 다른 객체 유형에 대해 지정할 수 있습니다.



비트맵 작업 파일에 있는 비트맵 이미지(래스터 이미지)에 사용할 렌더링 처리

벡터 PostScript, DXF 또는 Adobe Illustrator 와 같은 벡터 기반 파일에 포함되어 있는 원, 다각형, 선, 원호 및 베지어 곡선과 같은 벡터 객체에 사용할 렌더링 처리.

문자 PostScript 및 기타 벡터 기반 파일에 포함되어 있는 문자 객체에 사용할 렌더링 처리.

© 2007 SA International

그라디언트 PostScript 및 기타 벡터 기반 파일에 포함되어 있는 벡터 기반 그라디언트 객체에 사용할 렌더링 처리. 비트맵 파일에서 작성된 그라디언트는 **비트맵** 렌더링 처리를 사용하여 렌더링됩니다.

CMYK 객체 및 기타 모든 객체(RGB, 그레이스케일, LAB 등등)에 대하여 다른 렌더링 처리를 지정할 수 있습니다.

여기에서 설정한 옵션은 출력을 위한 기본 설정으로만 사용됩니다. 디자인 내의 비트맵이나 색상마다 각기 다른 렌더링 처리를 지정할 수 있습니다. 자세한 사항은 87페이지의 "프로파일 탭"과 56페이지의 "색상 정보 – 색상 탭"을 참조하십시오.

다음 렌터링 처리 중에서 하나를 선택하십시오.

지각 이 처리 방식은 사진 이미지에 적용하는 것이 가장 좋습니다. 출력 장치의 색상 영역을 벗어나는 색상들은 출력 장치의 색상 공간에 맞추기 위해 잘라내거나 압축시킵니다.

채도 이 처리 방식은 실제 색상과 일치하는 색상보다 선명한 색상이 더 중요한 벡터 아트(vector art)와 같은 그래픽 이미지에 적용하는 것이 가장 좋습니다. 출력장치의 색상 영역을 벗어나는 색상은 색상 영역 내에서 채도가 가장 높은 색상들에 맵핑됩니다. 출력장치의 색상 영역 내에 있는 색상들은 색상 영역의 최대 채도값에 더 가깝게 조절됩니다.

상대적 색채계 이 렌더링 처리방식은 출력물을 원래의 이미지와 일치시킬 필요가 있는 로고와 같은 이미지에 적용하는 것이 가장 좋습니다. 출력 장치의 색상 영역을 벗어나는 색상들은 잘라냅니다. 이 방식을 사용하면 사용 가능한 총색상수가 감소될 수 있습니다. 상대적 색채계의 흰점은 항상 0 입니다.

절대적 색채계 이 처리 방식은 상대적 색채계와 유사하지만 흰점값은 다릅니다. 절대적 색체계는 고정된 D50 의 흰점값을 기준으로 하여 상대적으로 색상들을 표현합니다. 예를 들면, 용지 A 의 흰색을 시뮬레이트하여 용지 B 에 인쇄합니다. 이 처리 방식은 컬러 프루핑을 할 시 가장 좋습니다.

스폿 컬러 이 방식은 채도 처리 방식을 보완하기 위해 고안한 것입니다. 이 방식에서는 채도 렌더링 처리 방식과 유사하게 색상들을 맵핑하지만, 스폿 컬러 렌더링 처리 방식은 가능한 한 최대의 채도를 출력하므로 사진 이미지에는 사용하지 마십시오.

색상 보정 없음 색상 보정 없이 객체가 인쇄됩니다.

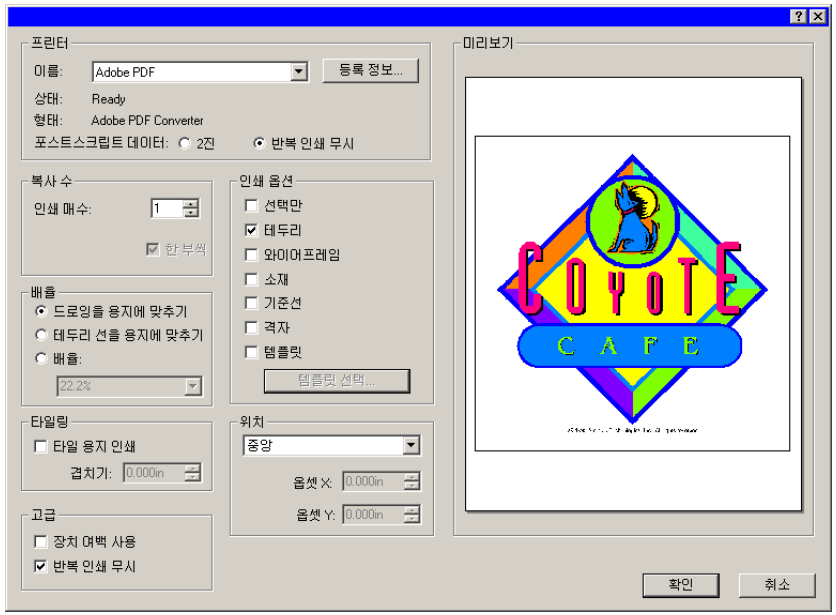
© 2007 SA International

17. 데스크탑 프린터로 출력하기

최종적으로 데스크탑 프린터에 출력하기 전에 보정을 위해 샘플을 출력해 볼 수 있습니다.

,

1. 인쇄하기 원하는 모든 객체 및 색상이 문서 내에 표시되었는지를 확인합니다.
2. **파일** 메뉴에서 **인쇄**를 선택합니다.



3. 데스크탑 프린터를 선택하고 원하는 옵션들을 선택합니다.

   선택한 객체만 인쇄하려면, **선택**에 체크 표시를 하십시오.

4. **확인**(윈도우) 또는 **인쇄**(매킨토시)를 클릭합니다.

.

프린터 다음과 같은 프린터 관련 속성을 선택합니다.

이름 인쇄하려고 하는 인쇄 대기열의 이름을 선택합니다.

등록 정보 프린터별 등록 정보를 설정하려면 클릭합니다. 자세한 정보는 프린터 설명서를 참조하십시오.

포스트스크립트 데이터 **이진** 또는 **ASCII**를 선택합니다. **이진**을 선택한 경우, 이진 암호화 기능을 사용하여 데이터를 압축한 다음 프린터로 전송합니다.

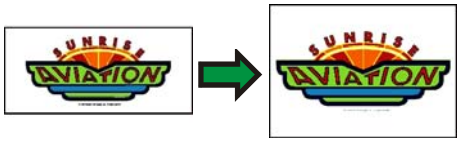
복사본 수 인쇄를 원하는 **매수**를 설정합니다.

한 부씩 확인 표시를 한 경우, 여러 장으로 이루어진 사본의 모든 페이지가 다음 사본을 시작하기 전에 순서대로 출력됩니다. 예를 들어, 3 페이지로 이루어진 작업을 3 부 인쇄하는 경우 1,2,3,1,2,3,1,2,3 순으로 인쇄됩니다.

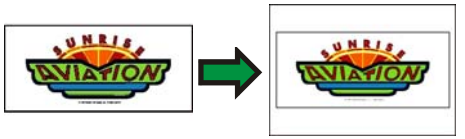
확인 표시를 취소하면, 각 페이지의 사본의 특정 번호가 다음 사본을 시작하기 전에 하나 씩 차례로 인쇄됩니다. 3 페이지로 이루어진 작업을 3 부 인쇄하면 1,1,1,2,2,2,3,3,3 순으로 인쇄됩니다.

배율 다음 중 하나를 선택합니다.

드로잉을 용지에 맞추기 디자인 전체를 용지에 맞추기 위해 출력물의 크기를 변경합니다.



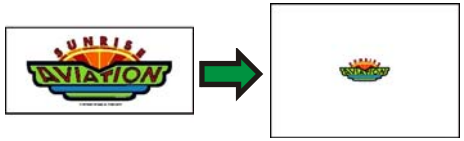
테두리 선을 용지에 맞추기 그리기 영역 전체를 용지에 맞추기 위해 출력물의 크기를 변경합니다.



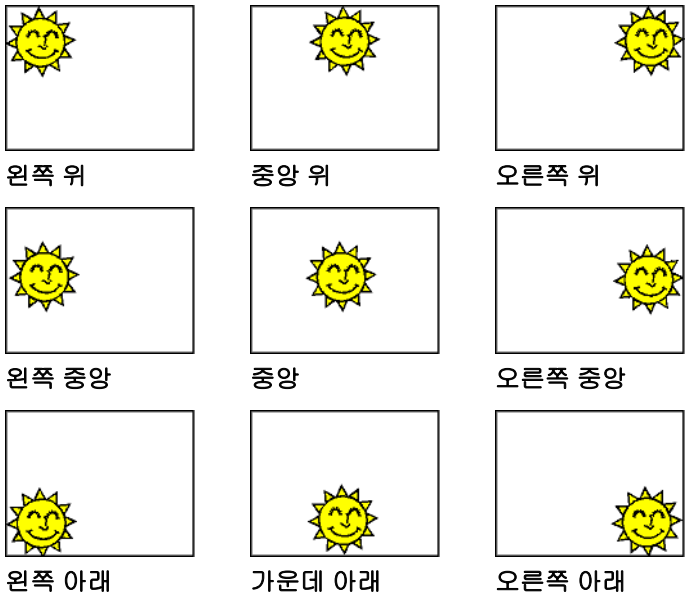
© 2007 SA International

배율 출력물의 크기를 변경하기 위해 배율을 백분율로 입력합니다. **타일링** 옵션을 선택하면 프린터에서 사용할 수 있는 용지 크기보다 더 큰 이미지를 인쇄할 수 있습니다.

1 인치: 1 피트의 배율로 인쇄하려면 이 필드에서 :12 를 입력합니다.



위치 다음 위치 중 하나를 선택합니다.



왼쪽 위 **중앙 위** **오른쪽 위**

왼쪽 중앙 **중앙** **오른쪽 중앙**

왼쪽 아래 **가운데 아래** **오른쪽 아래**

사용자 정의 다음 옵셋을 지정하여 디자인을 정확하게 위치시킵니다.

옵셋 X 디자인의 오른쪽 가장자리로부터 페이지의 인쇄 가능 영역의 오른쪽 가장자리까지의 거리.

옵셋 Y 디자인의 아래쪽 가장자리로부터 페이지의 인쇄 가능 영역의 아래쪽 가장자리까지의 거리.

인쇄 옵션 다음 옵션을 사용하도록 설정하려면 확인 표시하십시오.

선택만 작업의 디자인에서 선택된 부분만 출력됩니다.

테두리 디자인 영역의 테두리를 인쇄합니다.

와이어프레임 색칠 없이 벡터 객체를 인쇄합니다.

소재 디자인과 함께 소재 색상(있는 경우)를 인쇄합니다.

기준선 디자인과 함께 기준선을 인쇄합니다.

격자 디자인과 함께 격자를 인쇄합니다.

템플릿 출력에 레이아웃 템플릿을 적용합니다.

타일링 타일링 옵션을 사용하면 출력을 타일로 나누고 타일 사이에 겹치기를 설정할 수 있습니다.

타일 용지 인쇄 출력물을 타일링하려면 확인 표시하십시오.

겹치기 타일들의 겹치기 정도를 설정합니다.

원본 디자인 타일링한 출력물

고급 다음 고급 옵션을 사용하도록 설정하려면 확인 표시하십시오.

장치 여백 사용 프린터 드라이버의 여백 정보를 사용합니다.

반복 인쇄 무시 디자인 단계에서 설정된 모든 반복 인쇄가 무시됩니다. 반복 인쇄에 필요한 시간과 출력 용지를 절약하고자 할 때 이 옵션이 유용합니다.

반복 인쇄 무시에 확인 표시를 하는 경우, 반복 인쇄에 의존하는 기능들을 사용하지 않도록 사용자의 출력물이 자동으로 변경됩니다. 예를 들어, 컬러 트래핑을 사용하도록 설정된 출력물은 트랩이 되지 않은 상태에서 출력됩니다.

© 2007 SA International

18. 출력 관리자 또는 PhotoPRINT 서버에 연결하기

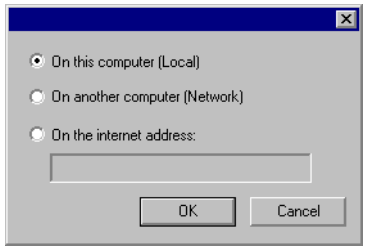
이 디자인 소프트웨어는 출력물을 출력 관리자 또는 PhotoPRINT 서버로 보낼 수 있습니다.

사용자는 디자인 소프트웨어와 같은 버전의 출력 관리자에만 연결할 수 있습니다. 이전 버전의 출력 관리자에 연결하려고 하면 오류가 발생합니다.

출력 관리자에 연결하기

컷/플롯 대화 상자나 립핑 및 인쇄 대화 상자를 열고 출력 관리자가 사용자의 컴퓨터에서 이미 실행 중인 경우, 디자인 소프트웨어는 사용자의 출력 관리자에 자동으로 연결합니다.

컷/플롯 대화 상자나 립핑 및 인쇄 대화 상자를 열 때 사용자의 컴퓨터에 출력 관리자가 실행 중이지 않은 경우, 다음 대화 상자가 나타납니다.



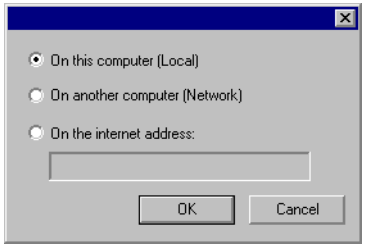
이 대화 상자를 통해 사용자는 다음을 수행할 수 있습니다.

- 사용자의 컴퓨터에 실행 중인 출력 관리자에 연결하고 실행 중이지 않을 경우 출력 관리자를 시작.
- 로컬 영역 네트워크의 다른 컴퓨터에서 실행 중인 출력 관리자에 연결.
- TCP/IP 주소를 지정하여 원격 컴퓨터에서 실행 중인 출력 관리자에 연결.

동일한 컴퓨터에서 출력 관리자에 연결하기

,

1. 디자인 소프트웨어에서 디자인을 생성합니다.
2. 도구 모음에서 **컷/플롯** 또는 **립핑 및 인쇄** 단추를 클릭합니다. (또는)



3. 이 컴퓨터 (지역)을 선택합니다.
4. **확인**을 클릭합니다.

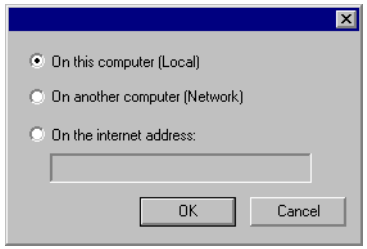
출력 관리자의 로컬 사본이 실행 중이지 않는 경우, 자동으로 시작됩니다.

로컬 영역 네트워크의 다른 컴퓨터에서 실행 중인 출력 관리자에 연결하기

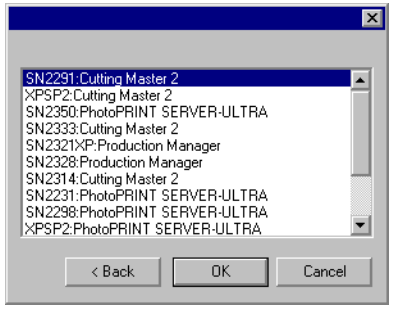
,

1. 출력 관리자나 PhotoPRINT 서버가 사용자의 컴퓨터에서 실행되고 있지 않은지 확인합니다.
2. 디자인 소프트웨어에서 디자인을 생성합니다.
3. 도구 모음에서 **컷/플롯** 또는 **립핑 및 인쇄** 단추를 클릭합니다. (또는)
4. 출력 관리자 선택 대화 상자가 나타나지 않는 경우, 대화 상자 왼쪽 상단 모서리 부문에 있는 '설정 리스트'에서 **기타**를 선택합니다.

© 2007 SA International



5. 다른 컴퓨터(네트워크)를 선택합니다.
6. **확인**을 클릭합니다.



7. 연결하려는 프로그램을 선택합니다.
8. **확인**을 클릭합니다.

소프트웨어가 출력 관리자에 연결되면 사용 가능은 설정으로 설정 리스트를 자동으로 채웁니다.

인터넷 주소를 이용하여 출력 관리자에 연결하기

TCP/IP

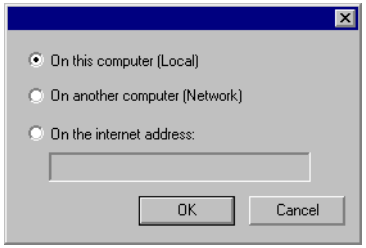
,

9. 출력 관리자나 PhotoPRINT 서버가 사용자의 컴퓨터에서 실행되고 있지 않은지 확인합니다.
10. 원격 컴퓨터의 TCP/IP 주소를 알아냅니다.

Windows 컴퓨터에서 TCP/IP 주소를 확인하려면, 명령줄에서 **IPCONFIG** 를 입력하고 **Enter** 를 누릅니다.

```
Windows IP Configuration


Ethernet adapter Local Area Connection:

        Connection-specific DNS Suffix  . : alias.com
        IP Address. . . . . . . . . . . . : 10.1.1.134
        Subnet Mask . . . . . . . . . . . : 255.255.255.0
        Default Gateway . . . . . . . . . : 10.1.1.2
```

11. 디자인 소프트웨어에서 디자인을 생성합니다.
12. 도구 모음에서 **컷/플롯** 또는 **립핑 및 인쇄** 단추를 클릭합니다. (또는)
13. 출력 관리자 선택 대화 상자가 나타나지 않는 경우, 대화 상자 왼쪽 상단 모서리 부문에 있는 '설정 리스트'에서 **기타**를 선택합니다.



14. **인터넷 주소**를 선택합니다.
15. 원격 컴퓨터의 TCP/IP 주소를 입력합니다.
16. **확인**을 클릭합니다.

소프트웨어가 출력 관리자에 연결되면 사용 가능은 설정으로 설정 리스트를 자동으로 채웁니다.

PhotoPRINT 서버에 연결하기

본 소프트웨어를 사용하여 사용자의 디자인을 PhotoPRINT 서버로 출력할 수 있습니다. 이 작업을 수행하기 위해, 사용자는 출력 관리자 대신 PhotoPRINT 서버에 연결합니다.

출력 관리자와 마찬가지로, 사용자는 동일한 컴퓨터, LAN 상의 다른 컴퓨터 또는 TCP/IP 를 통해 액세스되는 원격 컴퓨터에서 실행 중인 PhotoPRINT 서버에 연결할 수 있습니다.

© 2007 SA International

동일한 컴퓨터에서 PhotoPRINT 서버에 연결하기

PhotoPRINT

, PhotoPRINT

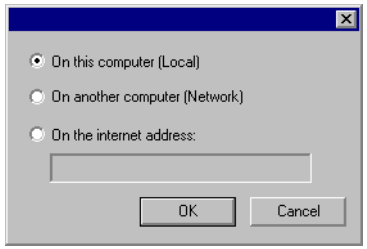
.

두 프로그램이 모두 실행 중인 경우, 소프트웨어는 항상 출력 관리자에 우선적으로 연결합니다.

PhotoPRINT

,

1. 디자인 소프트웨어에서 디자인을 생성합니다.
2. 출력 관리자가 실행되고 있지 않은지 확인합니다.
3. PhotoPRINT 서버를 시작합니다.
4. 도구 모음에서 **컷/플롯** 또는 **립핑 및 인쇄** 단추를 클릭합니다. (또는)



5. 이 컴퓨터 (지역)을 선택합니다.
6. **확인**을 클릭합니다.

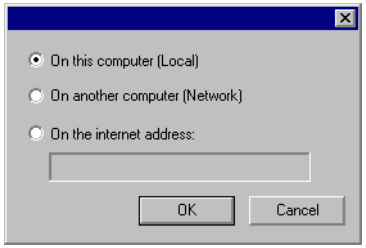
소프트웨어가 PhotoPRINT 서버에 연결되면 사용 가능은 설정으로 설정 리스트를 자동으로 채웁니다.

로컬 영역 네트워크의 다른 컴퓨터에서 실행 중인 PhotoPRINT 서버에 연결하기

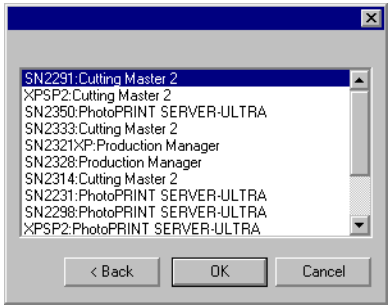
PhotoPRINT

,

1. 출력 관리자나 PhotoPRINT 서버가 사용자의 컴퓨터에서 실행되고 있지 않은지 확인합니다.
2. 디자인 소프트웨어에서 디자인을 생성합니다.
3. 도구 모음에서 **컷/플롯** 또는 **립핑 및 인쇄** 단추를 클릭합니다. (또는)
4. 출력 관리자 선택 대화 상자가 나타나지 않는 경우, 대화 상자 왼쪽 상단 모서리 부문에 있는 '설정 리스트'에서 **기타**를 선택합니다.



5. 다른 컴퓨터(네트워크)를 선택합니다.
6. **확인**을 클릭합니다.



7. 연결하려는 PhotoPRINT 서버를 선택합니다.
8. **확인**을 클릭합니다.

소프트웨어가 PhotoPRINT 서버에 연결되면 사용 가능은 설정으로 설정 리스트를 자동으로 채웁니다.

© 2007 SA International

인터넷 주소를 이용하여 PhotoPRINT 서버에 연결하기

TCP/IP PhotoPRINT

,

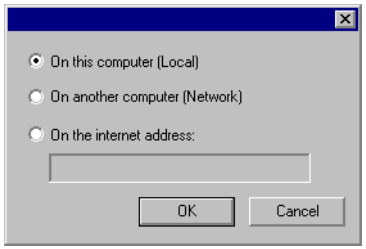
1. 출력 관리자나 PhotoPRINT 서버가 사용자의 컴퓨터에서 실행되고 있지 않은지 확인합니다.
2. 원격 컴퓨터에서 출력 관리자가 실행되고 있지 않은지 확인합니다.

   출력 관리자가 사용자의 컴퓨터에서 실행 중인 경우, 소프트웨어는 PhotoPRINT 서버 대신 출력 관리자에 연결합니다.
3. 원격 컴퓨터의 TCP/IP 주소를 알아냅니다.

Windows 컴퓨터에서 TCP/IP 주소를 확인하려면, 명령줄에서 **IPCONFIG** 를 입력하고 **Enter** 를 누릅니다.

```
Windows IP Configuration

Ethernet adapter Local Area Connection:

        Connection-specific DNS Suffix  . : alias.com
        IP Address. . . . . . . . . . . . : 10.1.1.134
        Subnet Mask . . . . . . . . . . . : 255.255.255.0
        Default Gateway . . . . . . . . . : 10.1.1.2
```

4. 디자인 소프트웨어에서 디자인을 생성합니다.
5. 도구 모음에서 **컷/플롯** 또는 **립핑 및 인쇄** 단추를 클릭합니다. (또는)
6. 출력 관리자 선택 대화 상자가 나타나지 않는 경우, 대화 상자 왼쪽 상단 모서리 부문에 있는 '설정 리스트'에서 **기타**를 선택합니다.



7. **인터넷 주소**를 선택합니다.
8. 원격 컴퓨터의 TCP/IP 주소를 입력합니다.
9. **확인**을 클릭합니다.

소프트웨어가 PhotoPRINT 서버에 연결되면 사용 가능은 설정으로 설정 리스트를 자동으로 채웁니다.

로컬 영역 네트워크 상에서 하드웨어 키 공유하기

하나의 하드웨어 키만으로 한 컴퓨터에서 디자인 소프트웨어를 실행하고 다른 컴퓨터에서 출력 관리자를 실행할 수 있습니다. 출력 관리자가 있는 컴퓨터 및 디자인 소프트웨어가 있는 컴퓨터는 네크워크로 연결되어야 하며 TCP/IP 가 설치되어 올바르게 작동하고 있어야 합니다.

같은 하드웨어 키를 사용하여 소프트웨어의 한 인스턴스 이상을 동시에 실행할 수 없습니다.

다른 컴퓨터에 설치된 하드웨어 키를 사용하여 소프트웨어를 실행하려면,

1. 디자인 스테이션에 있는 디자인 소프트웨어를 설치합니다.
2. 출력 스테이션에 출력 소프트웨어를 설치합니다.
3. 디자인 스테이션 또는 출력 스테이션에 하드웨어 키를 부착합니다.
4. 디자인 소프트웨어 또는 출력 소프트웨어를 실행합니다. 하드웨어 키가 부착되어 있는 동안 소프트웨어를 실행할 수 있습니다.
5. 출력 스테이션에서 실행 중인 출력 관리자 인스턴스에 연결합니다. 자세한 정보는 107페이지의 "로컬 영역

© 2007 SA International

네트워크의 다른 컴퓨터에서 실행 중인 출력 관리자에
연결하기"를 참조하십시오.

© 2007 SA International

19. 디자인 절단

디자인을 절단하기 전에 디자인 소프트웨어가 출력 관리자에 연결되어 있고 "출력 관리자 사용 설명서"에서 지시한 대로 출력 장치를 위한 설정을 생성하였는지 확인하십시오.

1. **파일** 메뉴에서 **컷 / 플롯**을 선택합니다.

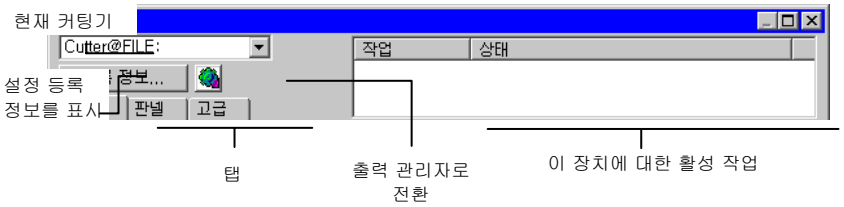
   객체를 선택한 경우 이 선택한 객체만 절단됩니다. 문서상의 모든 객체들을 절단하려면 **선택만** 버튼을 클릭하십시오.

2. 필요한 경우 대화 상자에서 사용 가능한 설정들을 조절하고 **전송**을 누릅니다.

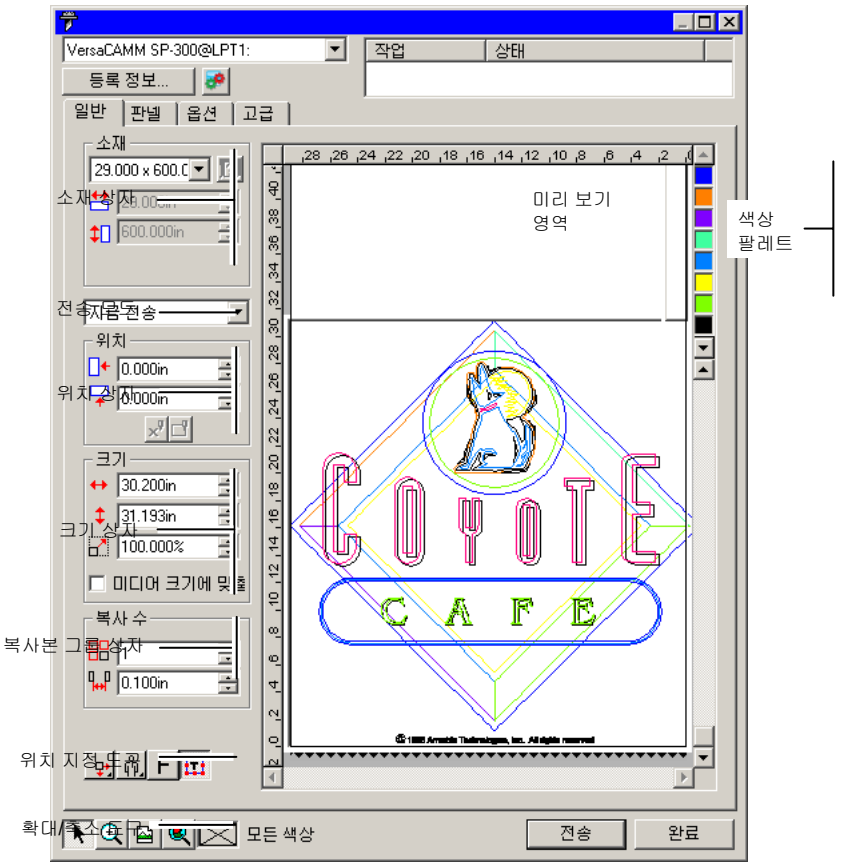
컷/플롯 대화 상자 설정

컷/플롯 대화 상자에서는 작업을 출력하는 방법을 완전하게 조절할 수 있습니다. 이 대화 상자는 **일반, 판넬, 옵션 및 고급**의 네 가지 탭들로 구성되어 있습니다.

이 대화 상자의 상단에 있는 영역은 모든 탭들에 공통적으로 적용됩니다.



컷 / 플롯 대화 상자 – 일반 탭

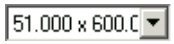


컷/플롯 대화 상자의 우측 하단 모서리를 눌러 드래그하여 그 크기를 변경할 수 있습니다.

소재 설정

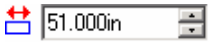
소재 상자에서는 출력장치에서 사용하는 용지의 폭 및 길이를 입력하여 용지 크기를 지정할 수 있습니다. 작업이 용지보다 더 큰 경우 이 용지 크기를 사용하여 작업의 판넬을 설정할 수 있습니다.

© 2007 SA International



목록에서 용지 크기를 선택하거나 **사용자 정의**를 선택하여 용지 크기를 지정합니다.

용지 크기 측정: 커팅기에 장착된 용지의 크기를 측정합니다. 이 기능은 장치 및 포트가 양방향 통신을 지원하는 경우에만 작동합니다.



용지 폭

용지 길이

전송 모드

전송 목록에서는 작업이 출력 관리자 대기열에 들어온 후 이것을 처리하는 방법을 선택할 수 있습니다.

즉시 전송 작업을 자동으로 처리하여 출력 장치로 보냅니다.

목록에 보류 작업을 출력 관리자 대기열에 두었다가 출력관리자 윈도우에서 수동으로 출력 장치로 전송합니다.

파일로 저장 작업을 처리하여 고유 파일로 저장합니다.

출력 장치가 비활성화되어 있거나 출력 관리자가 네트워크상의 다른 컴퓨터에 있고 출력 관리자 환경설정에서 **원격으로 즉시 전송 및 인터랙티브 허용** 옵션이 비활성화된 경우, **즉시 전송** 모드를 사용할 수 없습니다. 자세한 정보는 "출력 관리자 사용 설명서"를 참조하십시오.

위치 설정

위치 상자에서는 용지상의 어느 위치에 작업을 출력할 것인지를 지정할 수 있습니다.

가로 옵셋 거리

세로 옵셋 거리

인터랙티브: 이 기능을 사용하면 미리 보기 영역에서 작업의 위치를 변경할 시 커팅기가 이동합니다.

자동 표시: 도구를 사용하지 않고 작업의 경계 상자를 그립니다.

작업을 클릭하고 드래그하여 그 위치를 지정할 수도 있습니다.

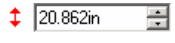
1. 컷/플롯 대화 상자의 도구 모음에서 **선택** 도구를 누릅니다.

2. 미리 보기를 클릭하여 새로운 위치로 드래그합니다.

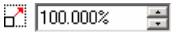
크기 설정

크기 상자에서는 출력물의 크기를 변경할 수 있습니다.

출력물의 폭



출력물의 길이



배율

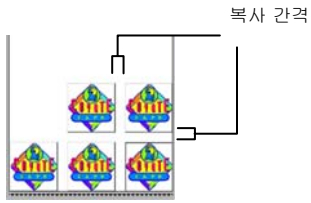
미디어 크기에 맞춤 출력물의 인쇄 가능 영역에 크기가 맞으면서 최대한 크게 인쇄되도록 작업 크기의 비율을 조절합니다.

복사본 설정

복사본 그룹 상자는 복사본의 수 및 복사본간의 간격을 설정하게 해줍니다.

복사본의 수

복사본간의 간격

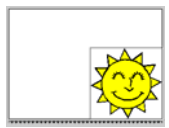


용지를 최대한 활용하기 위해 복사본들은 자동으로 배치됩니다.

위치 지정 도구

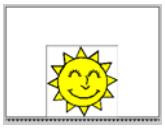
위치 지정 도구를 사용하여 작업을 회전시키거나 반사시키거나 그 위치를 지정할 수 있습니다.

작업이 용지의 오른쪽 가장자리와 시작 가장자리 사이의 지정된 거리에 위치합니다.

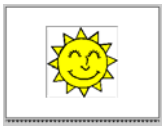


© 2007 SA International

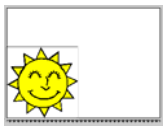
작업이 용지의 시작 가장자리 가운데에 위치합니다.



작업이 용지의 길이 및 폭 가운데에 위치합니다.



작업이 용지의 왼쪽 가장자리와 시작 가장자리 사이의 지정된 거리에 위치합니다.



작업을 90 도씩 회전시킵니다.

작업을 세로축을 중심으로 반사시킵니다.

보기 도구

보기 도구를 사용하여 미리 보기 영역에서 작업을 조작할 수 있습니다.

작업 미리 보기를 눌러 드래그하여 용지상의 작업 위치를 변경합니다.

확대 또는 축소. **CTRL** 키를 누르면 축소됩니다.

미리 보기 영역을 기본 보기로 되돌립니다.

확대/축소하여 모든 객체가 미리 보기 영역에 들어가도록 합니다.

미리 보기 영역에서 선택한 현재 색상을 표시합니다. 모든 색상을 선택했을 경우, 상자에 X 표시가 나타납니다.

이 버튼을 누르면 선택한 객체만 표시하는 미리 보기와 디자인 전체를 표시하는 미리 보기 간에 전환할 수 있습니다.

색상 팔레트

색상을 선택하여 미리 보기 영역에서 표시합니다. 표시한 색상만 처리됩니다. 고급 탭에서 **모든 색상 전송** 옵션에 체크 표시를 한 경우에는 각각의 색상을 선택할 수 없습니다.

출력 순서를 바꾸려면 색상들을 눌러 드래그하십시오.

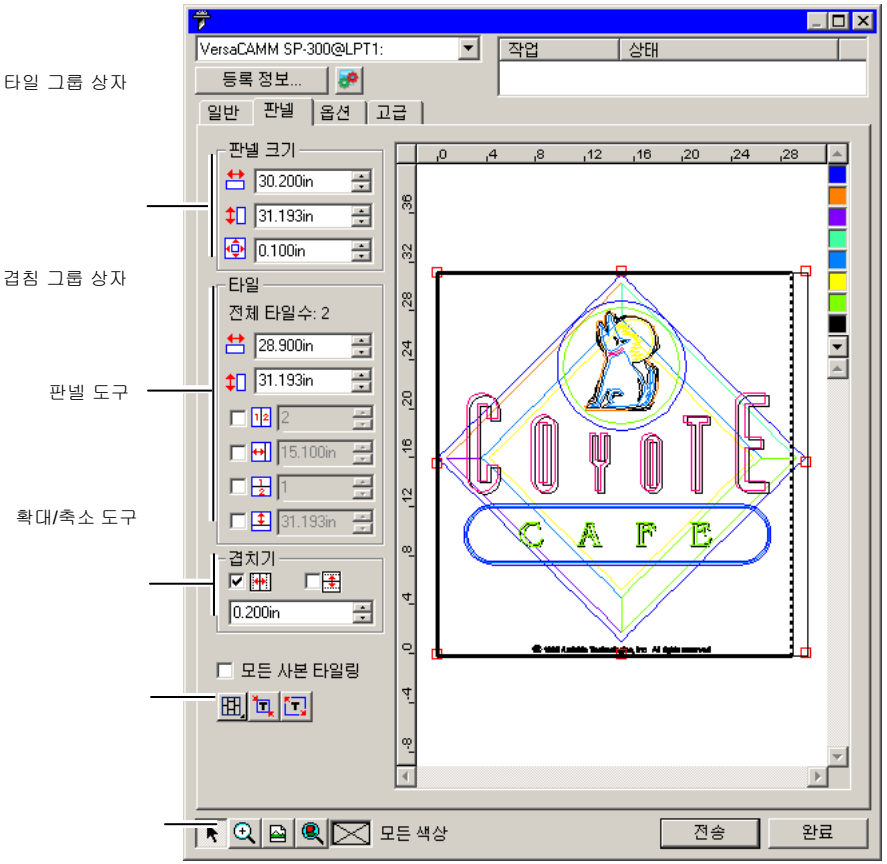
색상의 가시성 설정하기

색상 팔레트에 있는 색상을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하면 **보임(Visible)**설정을 on 및 off 간에 전환할 수 있습니다. 보이지 않도록 설정된 색상은 출력되지 않습니다.

하나의 색상을 제외한 모든 색상을 출력하고자 할 경우, **고급** 탭에 있는 **모든 색상 전송**에 체크 표시를 한 다음, 출력을 원하지 않는 색상에 대한 보임(Visible) 설정을 끕니다.

판넬 고급 상자

컷/플롯 대화 상자 – 판넬 탭



© 2007 SA International

판넬은 여러 열과 행으로 나누어질 수 있습니다. 이러한 각 구간이나 셀을 *타일*이라 합니다.

판넬 탭에는 작업을 타일링할 수 있는 여러 도구들이 있습니다.

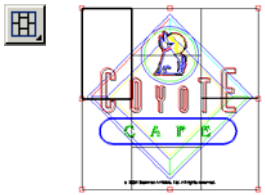
판넬 도구

이 도구 모음에는 판넬 모드를 변경하고 자동으로 타일링 할 수 있는 도구들이 있습니다.

행들을 잠가 두어 동일 열에 있는 타일들을 한 그룹으로 조절할 수 있습니다.

열들을 잠가 두어 동일 행에 있는 타일들을 한 그룹으로 조절할 수 있습니다.

행과 열을 잠가 두어 모든 행들이나 모든 열들을 한 그룹으로 조절할 수 있습니다.



자동 타일: 선택된 모든 객체를 포함하는 타일이 자동으로 생성됩니다. 선택된 타일이 없는 경우, 디자인에 있는 모든 객체가 포함됩니다. 디자인이 너무 커서 선택된 용지에 맞지 않는 경우, 각 타일이 최대 가능 크기가 되도록 자동으로 타일링됩니다. 자동 타일은 전체 페이지를 타일링하지 않고 디자인 또는 선택된 객체만 타일링합니다.

테두리로 타일: 전체 디자인 페이지가 자동으로 타일링됩니다. 페이지가 너무 커서 선택된 용지에 맞지 않는 경우, 각 타일이 최대 가능 크기가 되도록 타일링됩니다.

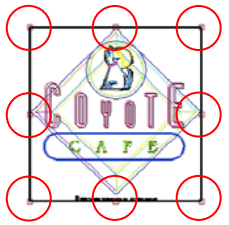
판넬 이동

판넬은 출력하기 위해 처리할 디자인 영역을 한정하는 것입니다. 판넬 테두리 바깥에 있는 디자인 요소들은 커팅되지 않습니다.

판넬 크기 변경

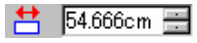
판넬 테두리를 드래그하거나 판넬 크기 상자에 수치를 입력하여 그 크기를 변경할 수 있습니다.

마우스로 판넬 크기를 변경하려면,

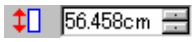


1. 판넬 테두리를 따라 그려진 작은 붉은 사각형들 위로 커서를 움직입니다.
2. 이것을 클릭하고 드래그하면 판넬 크기를 변경할 수 있습니다.

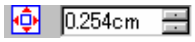
아래의 각 필드에 판넬 크기를 입력할 수 있습니다.



판넬의 폭



판넬의 길이

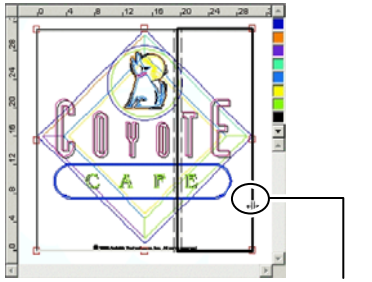


판넬의 여백

미리 보기 영역을 사용하여 작업 타일링하기

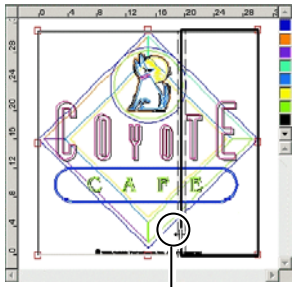
.

1. 마우스 커서를 판넬 테두리로 이동시킵니다.
2. 이 테두리를 클릭하고 판넬 가운데로 드래그하여 신규 타일을 추가합니다.


판넬 테두리를 눌러 드래그하여 신규 타일을 추가합니다.

기존 타일들의 크기를 변경하려면,

3. 마우스 커서를 타일 테두리로 이동시킵니다.
4. 이것을 눌러 드래그하여 타일의 크기를 변경합니다.


타일 테두리를 눌러 드래그하여 그 크기를 변경합니다.

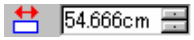
© 2007 SA International

타일 제원 상자를 사용하여 작업 타일링하기

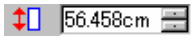
타일 제원 상자에 수치들을 입력하여 타일들의 크기를 지정할 수 있습니다.

,

1. 미리 보기 영역에서 크기를 변경할 타일을 선택합니다.
2. 새로운 크기를 입력합니다.

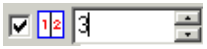


선택한 타일의 폭

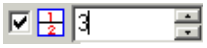


선택한 타일의 높이

작업을 일정한 크기로 타일링하려면, 적용하려고 하는 타일링 옵션에 체크 표시를 하고 원하는 행 및 열의 크기나 개수를 입력합니다.



작업을 일정한 크기를 가진 지정한 개수의 열들로 구분합니다.

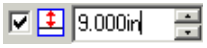


작업을 일정한 크기를 가진 지정한 개수의 행들로 구분합니다.

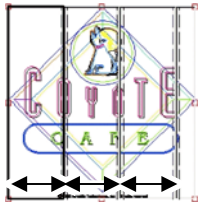
짝수 열

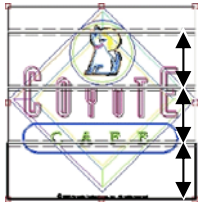
짝수 행

왼쪽 측면으로부터 시작하여 작업을 지정한 크기를 가진 열들로 구분합니다.



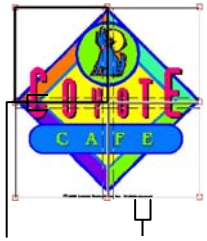
하단으로부터 시작하여 작업을 지정한 크기를 가진 행들로 구분합니다.


열 너비 지정


행 높이 지정

타일들 간의 겹치기 지정

행 및 열간의 겹치는 정도를 지정할 수 있습니다. 겹치기를 하여 최종 출력물을 결합할 시 생길지도 모를 타일들 간의 틈을 제거할 수 있습니다. 겹치기는 두 개의 행들이나 열들이 겹치는 정도를 나타냅니다.

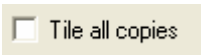


체크 표시를 하여 타일의 수직이 되는 가장자리에 겹치기를 생성하십시오.

체크 표시를 하여 타일의 수평이 되는 가장자리에 겹치기를 생성하십시오.

겹치기의 폭

모든 사본을 개별적으로 타일링하기



미리 보기에 모든 사본을 표시하여 각 사본에 대하여 타일링을 조절하도록 하려면 확인란에 표시합니다. 이 옵션이 설정되어 있으면, 사본의 수가 변경함에 따라 일반 탭의 작업 높이와 작업 너비가 업데이트됩니다.

"모든 사본 타일링"은 출력물을 결합할 필요가 없도록 플랫베드형 커팅기에 대해 기본 값으로 사용으로 설정되어 있습니다.

특정 타일을 출력하지 않는 방법

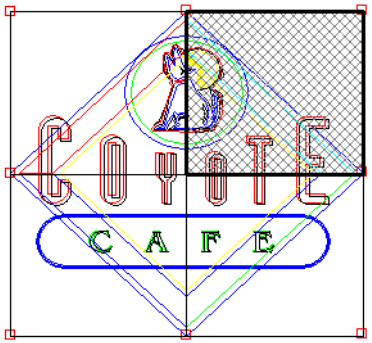
,

.

- 미리 보기 창에서 타일을 두 번 클릭합니다.
- 미리 보기 창에서 타일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭합니다.

사용하지 않도록 표시된 타일은 그물코 패턴으로 표시됩니다.

© 2007 SA International

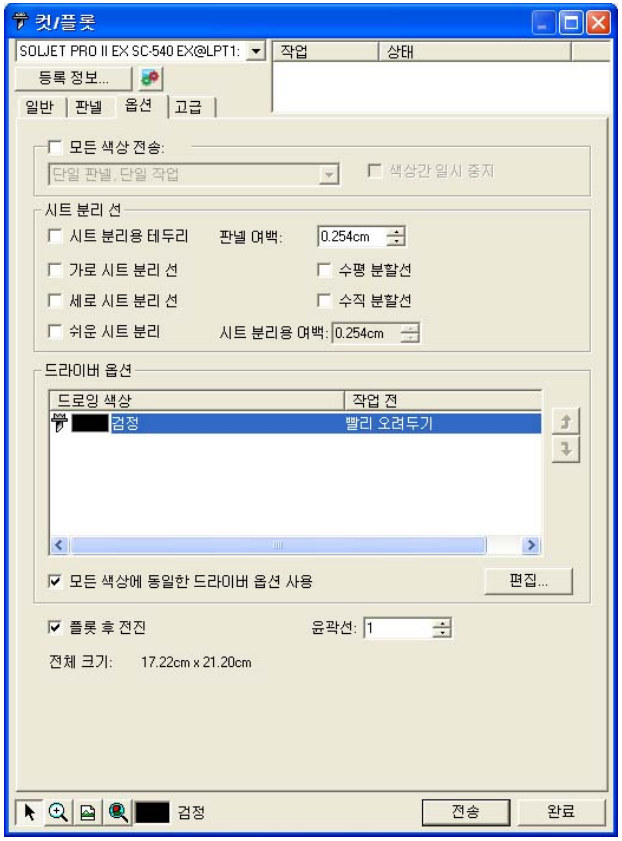


사용하지 않도록 표시된 타일을 다시 출력되도록 만들려면, 사용하지 않도록 표시된 타일을 두 번 클릭하거나 마우스 오른쪽 단추로 두 차례 클릭합니다.

각 작업의 타일 하나는 항상 사용할 수 있도록 설정되어 있어야 합니다. 모든 타일을 사용하지 않도록 설정하려는 경우, 다른 타일 중 하나가 다시 사용할 수 있도록 설정됩니다.

컷 / 플롯 대화 상자 – 옵션 탭

옵션 탭에서는 작업 절단에서 가장 흔히 사용되는 옵션을 설정할 수 있습니다.



.

모든 색상 전송 **모든 색상 전송**에 체크 표시를 하여 각 색상을 개별적으로 처리합니다. 이 옵션을 체크한 후 각 색상에 대한 처리 방법을 선택할 수 있습니다.

단일 판넬, 단일 작업 작업을 하나의 파일로 전송하고, 이 작업은 모든 색상들에 동일한 판넬 크기를 사용하여 처리합니다.

단일 판넬, 분리 작업 각 색상 별로 별개의 작업 파일이 생성되지만, 이 파일들은 위와 마찬가지로 모든 색상들에 동일한 판넬 크기를 사용하여 처리합니다.

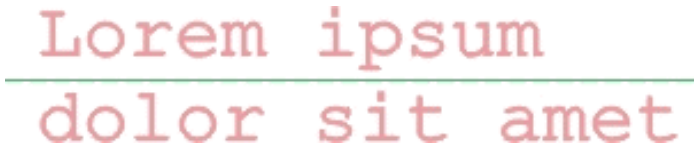
© 2007 SA International

분리 판넬, 분리 작업 각 색상 별로 별개의 작업 파일이 생성되고, 판넬 크기도 따로 정할 수 있습니다.

색상간 일시 중지 사용자가 펜 또는 용지를 변경할 수 있도록 출력 관리자가 각 색상의 처리를 마칠 때마다 일시 중지해야 하는지 여부를 선택합니다 이 옵션은 '모든 색상 전송'에 체크 표시가 되었을 경우 선택할 수 있습니다.

시트 분리용 테두리 선택된 색상 의 모든 객체 주변에 지정된 **판넬 여백**을 두고 테두리를 잘라냅니다.

수평 위드라인 텍스트(또는 객체) 행간에 위드라인을 추가합니다.



수평 분할선 텍스트 행의 가운데를 가로 지르는 수평선을 추가하지만 텍스트를 자르지는 않습니다. 분할선은 텍스트를 가로 지르는 위치에서 중단됩니다.

수직 위드라인 문자(또는 객체)간에 위드라인을 추가합니다.

수직 분할선 문자를 가로 지르는 수직선을 추가하지만 텍스트를 자르지는 않습니다. 분할선은 텍스트를 가로 지르는 위치에서 중단됩니다.

간단한 시트 분리 디자인의 각 객체 주변에 지정된 시트 분리 여백 내에서 시트 분리 테두리를 자릅니다.

시트 분리 여백 객체와 시트 분리 테두리 간 거리를 설정합니다.

커팅기 드라이버 옵션 이 제어 집합을 사용하면 커팅 속도와 압력과 같이 커팅기와 관련된 출력 옵션을 설정할 수 있습니다. 디자인의 각 색상에 대해 서로 다른 커팅기 옵션을 지정할 수 있습니다.

특정 색상에 대하여 커팅기 드라이버 옵션을 편집하려면, 목록에서 색상을 선택하고 **편집**을 클릭합니다. 자세한 내용은 아래의 "커팅기 드라이버 옵션 설정"을 참조하십시오.

모든 색상이 동일한 커팅기 드라이버 옵션을 사용하도록 하려면 **모든 색상에 동일한 드라이버 옵션 사용**에 확인 표시합니다.

색상이 출력되지 않도록 하려면, 색상 왼쪽에 있는 칼날 아이콘을 클릭합니다. 빨간색 X 표시가 칼날 아이콘 위에 표시되어 커팅되지 않음을 나타냅니다. 색상을 다시 출력하려면, 이 아이콘을 다시 클릭하여 빨간색 X 표시를 없앱니다.

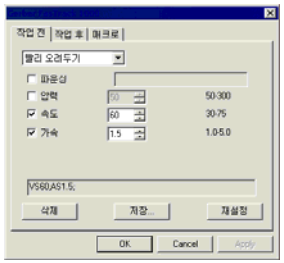
플롯 후 전진 용지를 전진시키고 원점을 리셋합니다.

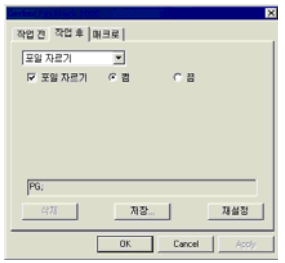
패스 칼날이 동일 윤곽선을 절단하는 횟수를 설정합니다. 1 회의 패스로는 절단할 수 없는 두껍거나 딱딱한 용지를 사용하는 경우에는 이 옵션을 설정하십시오.

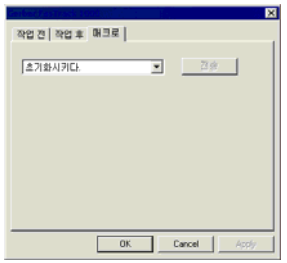
전체 크기 작업의 총 크기를 나타냅니다. 이 옵션을 편집할 수 없습니다.

커팅기 드라이버 옵션 설정

커팅기 드라이버 옵션을 통해 컴퓨터에서 절단 속도 및 압력과 같은 출력 장치의 조종 변수들을 조절하고 일반적인 조종(롤 앞으로, 롤 뒤로, 원점으로 복귀)을 실행할 수 있습니다.


작업 전 탭


작업 후 탭


매크로 탭

© 2007 SA International

커팅기 드라이버 옵션에서 사용할 수 있는 이 설정들은 출력 장치에 따라 다릅니다.

각 명령은 사용 가능이나 사용 불가를 설정할 수 있는 체크 상자를 갖고 있습니다. 사용 가능을 선택한 경우, 그 값을 변경하고 이 명령을 출력 장치로 보내어 기존 출력 장치의 설정들을 무시할 수 있습니다. 이 드라이버 옵션에 체크 표시를 하지 않은 경우 출력 장치의 설정들이 사용됩니다.

:

저장 변경한 값을 새로운 명령으로 저장합니다.

삭제 목록에서 선택한 명령을 삭제합니다(저장 명령을 사용하여 추가한 명령만 삭제할 수 있습니다).

재설정 모든 설정들을 기본 설정으로 복원합니다(사용자가 추가한 모든 사용자 정의 명령들은 삭제됩니다).

작업 전 작업을 처리하기 전에 전송할 명령들을 정의합니다.

빠르게/중간/느리게 자르기/ 없음 빠르게, 중간, 느리게의 커팅 속도에 대한 일련의 설정을 정의합니다. 출력 장치에서 모든 설정을 사용하고자 하는 경우, 없음을 선택합니다.

압력 / 힘 칼의 압력을 설정합니다.

속도 헤드의 이동 속도를 설정합니다.

도구 사용할 수 있는 도구들이 몇 가지 있거나 이 도구들이 커팅과 플롯팅 간에 전환할 수 있는 경우 해당 도구를 정의합니다.

작업 후 작업을 처리한 후에 전송할 명령을 정의합니다.

용지 자르기 / 자동 컷 커팅이나 플롯팅 후 용지를 자를 것인지 여부를 지정합니다.

매크로 이 옵션을 사용하면, 보통 커팅기의 제어판에서 실행할 필요가 있는 흔히 사용하는 조작들을 실행할 수 있습니다.

초기화 출력 장치를 초기화합니다.

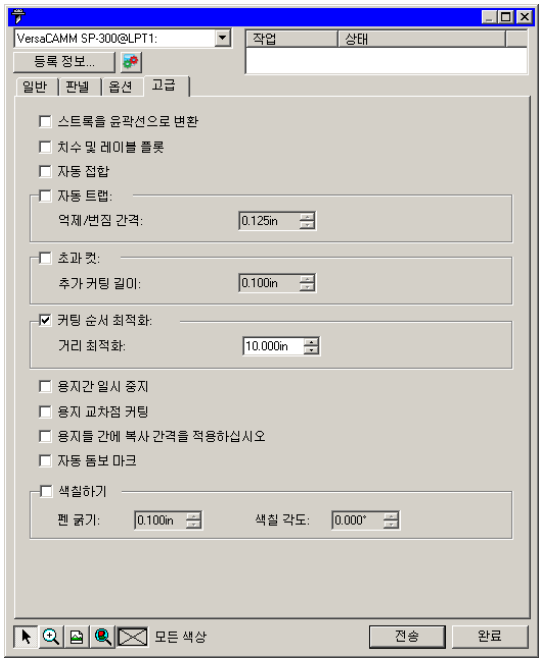
롤 앞으로 / 롤 뒤로 용지를 전진시키거나 롤 뒤로 이동시킵니다.

원점으로 복귀 헤드를 원점으로 이동시킵니다.

매크로를 전송할 시에는 커팅기가 움직여 조작자에게 상처를 입힐 수 있으므로 출력 장치에는 아무도 접근하지 못하게 해야 합니다.

컷 / 플롯 대화 상자 – 고급 탭

고급 탭에서는 커팅 작업에만 사용하는 특정 고급 옵션들을 설정할 수 있습니다.



이 대화 상자에서 아래의 옵션들을 조절할 수 있습니다.

스트록을 윤곽선으로 변환 스트록을 별개의 객체로 절단할지 여부를 선택합니다.

치수 및 레이블 플롯 치수 도구를 가지고 생성한 레이블 및 치수를 절단하거나 플롯팅할지 여부를 선택합니다.

자동 접합 동일 색상을 가진 객체들의 겹친 부분을 제거합니다.

자동 트랩 각기 다른 색상을 가진 객체들의 겹치기 정도를 지정합니다.

초과 컷 선택된 경우, 소프트웨어가 닫힌 곡선 주위를 절단할 때, 지정된 거리에 대해 곡선 주위를 다시 한 번 절단합니다. 그러면 곡선이 완전하게 절단되도록 할 수 있습니다.

© 2007 SA International

커팅 순서 최적화
이 옵션을 선택하지 않으면 객체들을 생성된 순서로 절단하거나 플롯팅합니다. 이 옵션을 선택할 시 본 소프트웨어는 지정된 길이의 구간 내에 있는 객체들을 처리한 후에 다음 구간으로 이동합니다.

용지간 일시 중지
사용자가 용지를 장착할 수 있도록 출력 관리자가 각 용지의 처리를 마칠 때마다 일시 중지해야 하는지 여부를 선택합니다

용지 교차점 커팅
출력물을 여러 용지들로 타일링할 때 용지의 테두리선을 절단합니다.

페이지 간에 복사본 간격 적용
일반 탭의 **복사본** 그룹에서 복사본에 간격을 두기 위해 지정된 공간을 사용하여 페이지, 타일 및 패널을 분리합니다.

자동 등록 마크
각 레이어의 모서리에 작은 사각형을 추가하여 각 장의 위치를 정하는 데 도움을 줍니다.

> 자동 등록 마크는 단순히 각 레이어의 모서리에 놓입니다. 레이어들이 각기 다른 크기일 경우, 자동 등록 마크 나란히 정렬되지 않습니다. 다른 색상의 객체를 일직선이 되도록 맞추기 위해 자동 등록 마크를 사용하고자 할 경우, 모든 레이어에 대한 패널 크기가 같아야 하거나, 단일 패널 옵션을 활성화시켜 **모든 색상 전송**을 사용해야 합니다.

색칠하기(Fill plot)
색칠하기를 위한 각도 및 펜 폭을 설정할 수 있습니다.

© 2007 SA International

20. 디자인 인쇄하기

디자인을 인쇄하기 전에 디자인 소프트웨어가 출력 관리자에 연결되어 있고 “출력관리자 설정 및 출력 장치 구성” 항목에서 지시한 대로 출력 장치를 위한 설정을 생성하였는지 확인하십시오.

아래의 절차에 따라 문서를 커팅기로 전송합니다.

3. **파일** 메뉴에서 **립핑 및 인쇄**를 선택합니다.
4. 필요한 경우 대화 상자에서 사용 가능한 설정들을 조절하고 **전송**을 누릅니다.

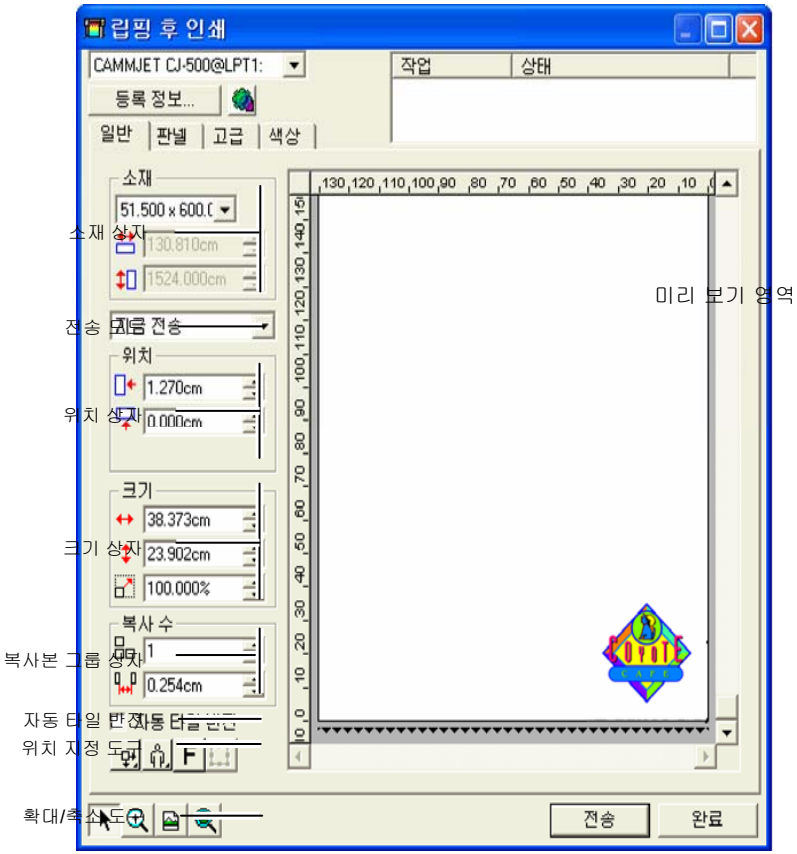
립핑 및 인쇄 대화 상자에서 설정하기

립핑 및 인쇄 대화 상자에서는 작업을 출력하는 방법을 완전하게 조절할 수 있습니다. 이 대화 상자는 **일반, 판넬, 고급 및 조절**의 네 가지 탭들로 구성되어 있습니다.

이 대화 상자의 상단에 있는 영역은 모든 탭들에 공통적으로 적용됩니다.

립핑 및 인쇄 대화 상자 – 일반 탭

일반 탭에서는 용지 크기, 작업의 크기 및 용지상의 출력물 위치를 지정할 수 있습니다.

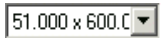


립핑 및 인쇄 대화 상자의 우측 하단 모서리를 눌러 드래그하여 그 크기를 변경할 수 있습니다.

소재 설정

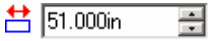
소재 상자에서는 출력장치에서 사용하는 용지의 폭 및 길이를 입력하여 용지 크기를 지정할 수 있습니다. 작업이 용지보다 더 큰 경우 이 용지 크기를 사용하여 작업의 판넬을 설정할 수 있습니다.

© 2007 SA International



목록에서 용지 크기를 선택하거나 **사용자 정의**를 선택하여 용지 크기를 지정합니다.

용지 크기 측정: 커팅기에 장착된 용지의 크기를 측정합니다. 이 기능은 장치 및 포트가 양방향 통신을 지원하는 경우에만 작동합니다.



용지 폭

용지 길이

전송 모드

전송 목록에서는 작업이 출력 관리자 대기열에 들어온 후 이것을 처리하는 방법을 선택할 수 있습니다.

즉시 전송 작업을 자동으로 처리하여 출력 장치로 보냅니다.

목록에 보류 작업을 출력 관리자 대기열에 두었다가 출력관리자에서 수동으로 전송합니다.

파일로 저장 작업을 처리하여 고유 파일(prt 파일)로 저장합니다.

출력 장치가 비활성화되어 있거나 출력 관리자가 네트워크상의 다른 컴퓨터에 있고 출력 관리자 환경설정에서 **원격으로 즉시 전송 및 인터랙티브 허용** 옵션이 비활성화된 경우, **즉시 전송** 모드를 사용할 수 없습니다.

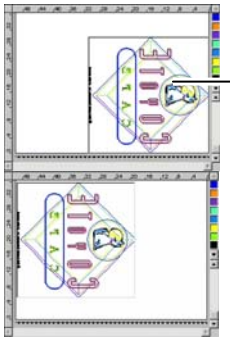
위치 설정

위치 상자에서는 용지상의 어느 위치에 작업을 출력할 것인지를 지정할 수 있습니다.

가로 옵셋 거리

세로 옵셋 거리

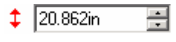
1. 립핑 및 인쇄 대화 상자의 도구 모음에서 **선택** 도구를 누릅니다.
2. 미리 보기를 클릭하여 새로운 위치로 드래그합니다.



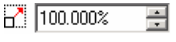
크기 설정

크기 상자에서는 출력물의 크기를 변경할 수 있습니다.

출력물의 폭



출력물의 길이



배율

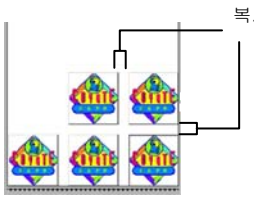
미디어 크기에 맞춤 출력물의 인쇄 가능 영역에 크기가 맞으면서 최대한 크게 인쇄되도록 작업 크기의 비율을 조절합니다.

복사본 설정

복사본 그룹 상자는 복사본의 수 및 복사본간의 간격을 설정하게 해줍니다.

복사본의 수

복사본간의 간격



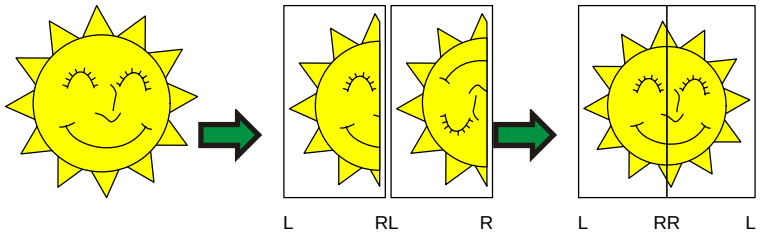
용지를 최대한 활용하기 위해 복사본들은 자동으로 배치됩니다.

자동 타일 반전

자동 타일 반전에 확인 표시를 한 경우, 인쇄되는 모든 다른 타일이 180° 회전하여 주변의 수직이 되는 가장자리가 항상 인자 헤드의

© 2007 SA International

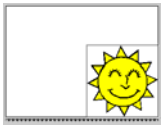
동일한 면으로 인쇄됩니다. 이 옵션을 사용하면 타일들이 깨끗하게 일치됩니다.



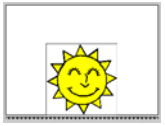
위치 지정 도구

.

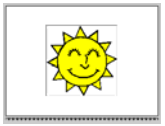
작업이 용지의 오른쪽 가장자리와 시작 가장자리 사이의 지정된 거리에 위치합니다.



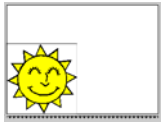
작업이 용지의 시작 가장자리 가운데에 위치합니다.



작업이 용지의 길이 및 폭 가운데에 위치합니다.



작업이 용지의 왼쪽 가장자리와 시작 가장자리 사이의 지정된 거리에 위치합니다.



작업을 90 도씩 회전시킵니다.

작업을 세로축을 중심으로 반사시킵니다.

보기 도구

보기 도구를 사용하여 미리 보기 영역에서 작업을 조작할 수 있습니다.

작업 미리 보기를 눌러 드래그하여 용지상의 작업 위치를 변경합니다.

확대 또는 축소. **CTRL** 키를 누르면 축소됩니다.

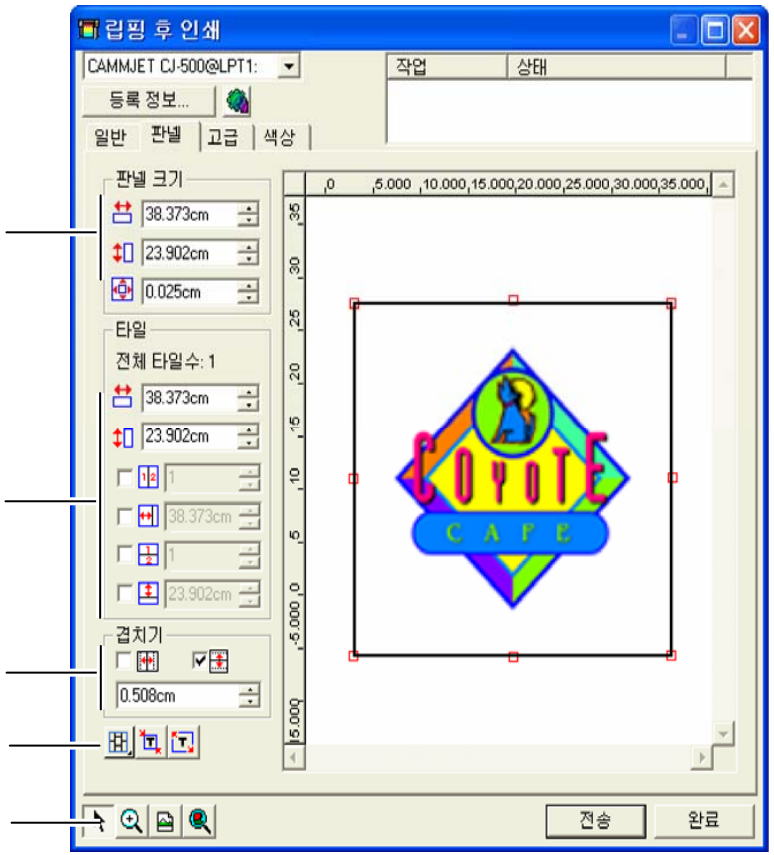
미리 보기 영역을 기본 보기로 되돌립니다.

확대/축소하여 모든 객체가 미리 보기 영역에 들어가도록 합니다.

이 버튼을 누르면 선택한 객체만 표시하는 미리 보기와 디자인 전체를 표시하는 미리 보기 간에 전환할 수 있습니다.

립핑 및 인쇄 대화 상자 – 판넬 탭

용지 크기보다 더 큰 작업들은 출력 전에 타일링해야 합니다.



판넬은 여러 열과 행으로 나누어질 수 있습니다. 이러한 각 구간이나 셀을 *타일*이라 합니다.

판넬 탭에는 작업을 타일링할 수 있는 여러 도구들이 있습니다.

판넬 도구

이 도구 모음에는 판넬 모드를 변경하고 자동으로 타일링 할 수 있는 도구들이 있습니다.

행들을 잠가 두어 동일 열에 있는 타일들을 한 그룹으로 조절할 수 있습니다.

열들을 잠가 두어 동일 행에 있는 타일들을 한 그룹으로 조절할 수 있습니다.

행과 열을 잠가 두어 모든 행들이나 모든 열들을 한 그룹으로 조절할 수 있습니다.

자동 타일: 선택된 모든 객체를 포함하는 타일이 자동으로 생성됩니다. 선택된 타일이 없는 경우, 디자인에 있는 모든 객체가 포함됩니다. 디자인이 너무 커서 선택된 용지에 맞지 않는 경우, 각 타일이 최대 가능 크기가 되도록 자동으로 타일링됩니다. 자동 타일은 전체 페이지를 타일링하지 않고 디자인 또는 선택된 객체만 타일링합니다.

테두리로 타일: 전체 디자인 페이지가 자동으로 타일링됩니다. 페이지가 너무 커서 선택된 용지에 맞지 않는 경우, 각 타일이 최대 가능 크기가 되도록 타일링됩니다.

판넬 크기 변경

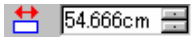
판넬은 출력하기 위해 처리할 디자인 영역을 한정하는 것입니다. 판넬 테두리 바깥에 있는 디자인 요소들은 인쇄되지 않습니다.

판넬 테두리를 드래그하거나 판넬 크기 상자에 수치를 입력하여 그 크기를 변경할 수 있습니다.

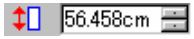
마우스로 판넬 크기를 변경하려면,

1. 판넬 테두리를 따라 그려진 작은 붉은 사각형들 위로 커서를 움직입니다.
2. 이것을 클릭하고 드래그하면 판넬 크기를 변경할 수 있습니다.

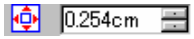
아래의 각 필드에 판넬 크기를 입력할 수 있습니다.



판넬의 폭



판넬의 길이



판넬의 여백

미리 보기 영역을 사용하여 작업 타일링하기

판넬에 새로운 타일을 추가할 수 있습니다.

1. 마우스 커서를 판넬 테두리로 이동시킵니다.
2. 이 테두리를 클릭하고 판넬 가운데로 드래그하여 신규 타일을 추가합니다.

판넬 테두리를 눌러 드래그하여 신규 타일을 추가합니다.

기존 타일들의 크기를 변경하려면,

3. 마우스 커서를 타일 테두리로 이동시킵니다.
4. 이것을 눌러 드래그하여 타일의 크기를 변경합니다.

타일 테두리를 눌러 드래그하여 그 크기를 변경합니다.

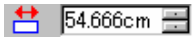
타일 제원 상자를 사용하여 작업 타일링하기

타일 제원 상자에 수치들을 입력하여 타일들의 크기를 지정할 수 있습니다.

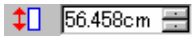
© 2007 SA International

각 타일의 크기를 입력하여 지정하려면,

1. 미리 보기 영역에서 크기를 변경할 타일을 선택합니다.
2. 새로운 크기를 입력합니다.

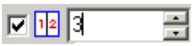


선택한 타일의 폭

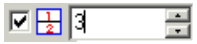


선택한 타일의 높이

작업을 일정한 크기로 타일링하려면, 적용하려고 하는 타일링 옵션에 체크 표시를 하고 원하는 행 및 열의 크기나 개수를 입력합니다.



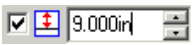
작업을 일정한 크기를 가진 지정한 개수의 열들로 구분합니다.



작업을 일정한 크기를 가진 지정한 개수의 행들로 구분합니다.

짝수 열 짝수 행

왼쪽 측면으로부터 시작하여 작업을 지정한 크기를 가진 열들로 구분합니다.



하단으로부터 시작하여 작업을 지정한 크기를 가진 행들로 구분합니다.

열 너비 지정 행 높이 지정

타일들 간의 겹치기 지정

행 및 열간의 겹치는 정도를 지정할 수 있습니다. 겹치기를 하여 최종 출력물을 결합할 시 생길지도 모를 타일들 간의 틈을 제거할 수 있습니다. 겹치기는 두 개의 행들이나 열들이 겹치는 정도를 나타냅니다.

체크 표시를 하여 타일의 수직이 되는 가장자리에 겹치기를 생성하십시오.

체크 표시를 하여 타일의 수평이 되는 가장자리에 겹치기를 생성하십시오.

겹치기의 폭

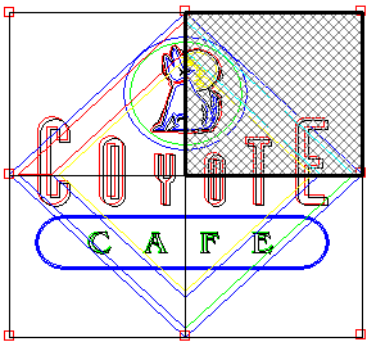
특정 타일을 출력하지 않는 방법

,

.

- 미리 보기 창에서 타일을 두 번 클릭합니다.
- 미리 보기 창에서 타일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭합니다.

사용하지 않도록 표시된 타일은 그물코 패턴으로 표시됩니다.


사용하지 않도록 표시된 타일

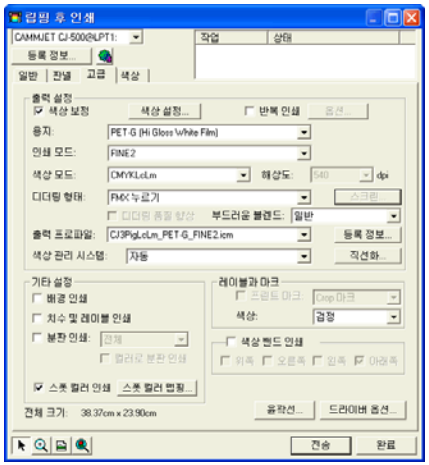
© 2007 SA International

사용하지 않도록 표시된 타일을 다시 출력되도록 만들려면, 사용하지 않도록 표시된 타일을 두 번 클릭하거나 마우스 오른쪽 단추로 두 차례 클릭합니다.

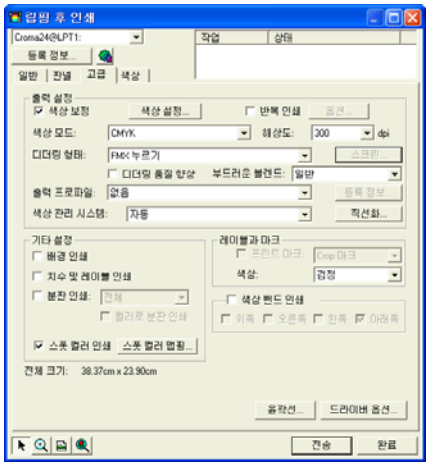
각 작업의 타일 하나는 항상 사용할 수 있도록 설정되어 있어야 합니다. 모든 타일을 사용하지 않도록 설정하려는 경우, 다른 타일 중 하나가 다시 사용할 수 있도록 설정됩니다.

립핑 및 인쇄 대화 상자 – 고급 탭

립핑 및 인쇄의 대화 상자의 고급 탭에서는 색상 인쇄 작업에만 사용하는 몇 가지 옵션들을 설정할 수 있습니다. 고급 탭에는 어느 프린터를 사용하는가에 따라 두 개의 레이아웃이 있습니다.



자동 프로파일 선택사항이 있는 고급 탭



고급 탭 (표준)

인쇄 품질 설정

'출력 설정' 그룹 및 '드라이버 옵션'은 출력 품질에 관련된 모든 설정을 정의합니다.

색상 보정 이 옵션에 체크 표시를 하지 않으면 수신한 작업들은 디자인 어플리케이션에서 이미 색상보정을 받은 것으로 처리됩니다.

색상 설정 이 버튼을 클릭하면 색상 설정 대화 상자가 시작됩니다. 자세한 사항은 103페이지의 "컬러 인쇄를 위한 시스템 구성"을 참조하십시오.

반복 인쇄 무시 디자인 단계에서 설정된 모든 반복 인쇄를 무시하려면 확인 표시합니다. 반복 인쇄에 필요한 시간과 출력 용지를 절약하고자 할 때 이 옵션이 유용합니다.

> **반복 인쇄 무시**에 확인 표시를 하는 경우, 반복 인쇄에 의존하는 기능들을 사용하지 않도록 사용자의 출력물이 자동으로 변경됩니다. 예를 들어, 컬러 트래핑을 사용하도록 설정된 출력물은 트랩이 되지 않은 상태에서 출력됩니다.

기본 설정 기본 설정의 고급 탭과 관련된 설정 값들을 로드하려면 기본 설정을 선택합니다. 고급 탭과 관련된 설정 값들(용지, 색상 모드, 디더링 유형 등)만 기본 설정으로부터 로드됩니다.

작업이 끝나면 **완료**를 누릅니다.

> 기본 설정으로부터 설정 값을 로드하면 고급 탭에만 영향을 미칩니다. 작업이 출력 관리자의 기본 설정을 자동으로 이용하도록 설정하지는 않습니다.

용지 출력 사항을 인쇄할 용지 형태를 선택합니다

인쇄 모드 원하는 인쇄 품질을 선택합니다.

색상 모드 출력 장치가 다수의 색상 모드들을 지원하는 경우, 여기에서 지원되는 색상 모드들 중 하나를 선택할 수 있습니다.

해상도 작업에 적절한 DPI 를 선택합니다. DPI 값이 높을수록 출력물의 품질이 높아지지만 처리 속도는 느려집니다.

디더링 유형 **디더링 유형** 또는 이미지를 형성하는 각각의 도트가 용지에 적용되는 패턴을 선택합니다.

스크린 **화면** 버튼을 클릭하면 **앵글 스크린** 디더링 유형 선택 시 대화 상자가 시작됩니다. 각 출력 채널(CMYK)에 대한 선 수, 각도 및 모양을 조절할 수 있습니다.

그라디언트 다듬기 **보통, 향상** 또는 **수퍼** 중에서 선택합니다. 설정 값이 높을수록 소프트웨어가 소프트웨어는 보다 매끄러운 디더링을 제공하는 정교한 알고리즘을 사용하여 그라디언트를 렌더링합니다.

출력 프로파일 출력 프로파일은 출력 장치의 잉크, 용지, 해상도 및 디더링 유형의 조합을 위해 생성됩니다. 프로파일 선택 시, 이런한 범주에 맞는 프로파일을 선택하도록 하십시오.

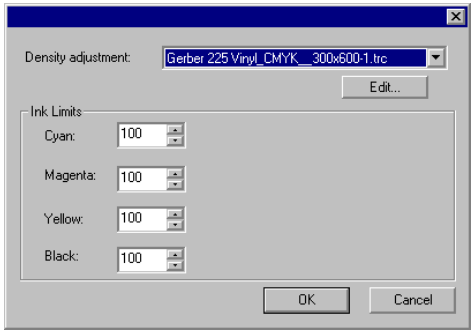
다른 소스로부터 ICC 출력 프로파일을 추가하려면 **추가**를 선택합니다.

ICC 프로파일을 선택하고 **열기**를 클릭합니다.

등록 정보 **등록 정보** 단추를 클릭하면 출력 프로파일 및 UCR/GCR 설정에서 선택된 ICC 출력 프로파일 관련 정보가 포함되어 있는 프로파일 등록 정보 대화 상자가 시작됩니다.

© 2007 SA International

직선화 직선화 대화 상자를 시작하려면 클릭합니다.



밀도 조절 밀도 파일을 선택하면 컬러 프로파일러에서 생성된 잉크 밀도 조절을 적용합니다. 밀도 조절을 적용하기를 원치 않는 경우, 이 필드를 **없음(None)**으로 설정하십시오.

잉크 한도 잉크의 각 색상에 대한 잉크 한도를 번지거나 건조해지는 문제를 일으키지 않고 장치가 출력할 수 있는 최대의 퍼센트 커버리지로 설정합니다.

배경 인쇄 확인 표시를 하면 그리기 영역의 색상이 디자인과 함께 인쇄됩니다.

인쇄 치수 및 레이블 디자인/레이블 도구와 함께 추가된 레이블 및 치수가 디자인과 함께 인쇄될 경우 선택합니다.

분판 인쇄 각 색상 분판을 분리하여 인쇄하려면 이 옵션을 선택합니다.

선택하여 한 색상 채널 또는 모든 색상 채널을 분판 작업으로 인쇄할 수 있습니다.

컬러로 분판 인쇄 이 옵션을 선택하면 각 프로세스 색상 분판을 해당 색상의 잉크로 인쇄할 수 있습니다. 이 옵션을 선택하지 않은 경우 모든 프로세스 색상 분판은 흑색으로 인쇄됩니다.

스폿 컬러에 대한 분판은 항상 흑색으로 인쇄됩니다.

프린터 스폿 컬러 사용 디자인에서 사용된 스폿 컬러를 프린터의 특정 잉크로 맵핑하게 해줍니다. 자세한 사항은 128페이지의 "스폿 컬러를 사용하여 인쇄하기"를 참조하십시오.

객체 색상 제어와 호환 색상 관리 및 색상 맵핑을 수행할 수 있도록 원시 색상 데이터를 출력 관리자로 전송합니다.

이 설정을 선택하는 경우 입력 프로파일 및 렌더링 처리 설정을 색상 설정 대화 상자에서 받으므로 색상 정보 대화 상자에서 무시됩니다. 색상 설정 대화 상자에 대한 자세한 사항은 컬러 인쇄를 위한 시스템 구성을 참조하십시오.

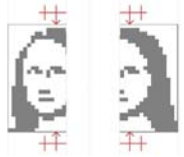
레이블과 마크 **프린트 마크**에 체크 표시하여 선택된 마크의 유형을 인쇄하십시오. 마크를 인쇄할 때 사용할 잉크 색상으로 **색상**을 설정합니다. 이용할 수 있는 프린트 마크의 종류는 다음과 같습니다.

자르기 마크 출력물에 자르기 마크를 추가하여 인쇄물을 다듬는 데 도움을 줍니다.

표준 마크 색상 분판 정렬에 사용되는 표준 표시.

조색판 잉크의 각 색상에 대한 조색판이 작업 주위에 인쇄됩니다.

겹침 표시 겹침 표시가 인쇄되어 타일링된 작업의 타일이 겹쳐지는 방법을 보여줍니다.



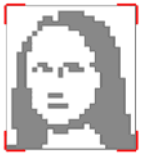
© 2007 SA International

토너 척도

혼합된 CMY 색상과 그레이스케일을 포함하는 조색판이 작업 주위에 인쇄됩니다.

여백

작업 모서리에 표시가 인쇄되어 작업의 외부 여백을 표시합니다.



테두리

작업의 바깥쪽 가장자리에 테두리가 인쇄됩니다.

색상 밴드 인쇄

각 잉크 색상을 선택된 가장자리를 따라 얇은 스트립으로 인쇄하여 모든 인쇄 헤드가 분사하는 것을 보여줍니다.

윤곽선

이 버튼을 클릭하면 윤곽선 옵션 대화상자가 나타납니다. 130페이지의 "윤곽선 커팅 옵션 설정"을 참조하십시오.

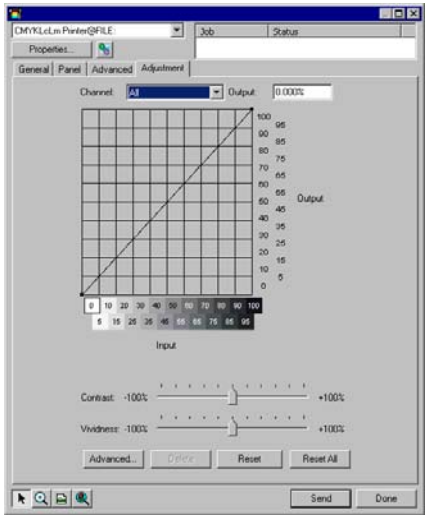
드라이버 옵션

이 버튼을 클릭하면 드라이버 옵션 대화상자가 나타납니다. 129페이지의 "드라이버 옵션 설정"을 참조하십시오.

립핑 및 인쇄 대화 상자 – 조절 탭

색상 조절 탭에는 출력 색상을 수동으로 조절할 수 있는 몇 가지 기본 도구들이 있습니다.

각 색상 채널은 원본 이미지(입력)에서 지정된 비율에 대해 사용될 적용 범위 비율을 결정하는 직선화 곡선으로 별도로 나열됩니다.



미리 보기

미리 보기 창에 반영된 색상 설정 변경을 보려면 선택하십시오.

채널

편집하고자 하는 색상 채널을 선택합니다. 변경 사항을 모든 색상 채널에 적용하려면 **전체**를 선택합니다.

출력

직선화 곡선에 현재 선택되어 있는 포인트에 대한 값.

1. 편집할 다른 포인트를 선택하려면 곡선을 클릭합니다. 입력 축 레이블을 클릭하여 포인트를 선택할 수도 있습니다.
2. 곡선의 주어진 포인트에서 값을 변경하려면, **출력** 필드의 값을 편집하거나 포인트를 클릭하고 위 또는 아래로 끕니다.

콘트라스트

이미지에서 대비의 정도를 조절합니다.

이 설정 값은 **모든** 색상 채널이 선택된 경우에만 사용할 수 있습니다.

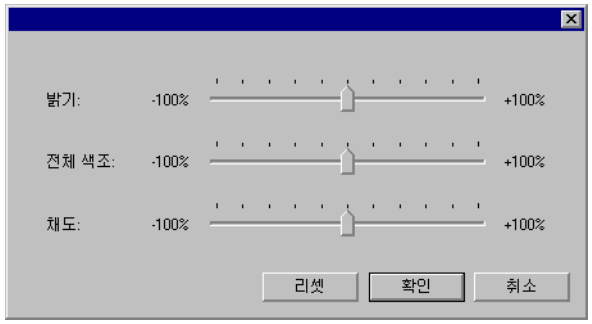
생동감

이미지의 생동감을 조절합니다. 설정 값이 높을수록 색 충실도 및 세부 사항은 손실되면서 색상 채도 및 밝기가 향상됩니다. 설정 값이 낮을수록 색상 채도 및 밝기는 감소하지만 대비는 증가됩니다.

이 설정 값은 **모든** 색상 채널이 선택된 경우에만 사용할 수 있습니다.

© 2007 SA International

고급 보다 다양한 모델을 사용하며 이미지의 색상 설정 값을 편집하려면 클릭하십시오.



이 설정 값은 **모든** 색상 채널이 선택된 경우에만 사용할 수 있습니다.

밝기 값이 높을수록 음영에 있는 이미지의 모든 색상을 보다 밝게 만들어 줍니다. 값이 낮으면 이미지의 색상을 어둡게 만듭니다.

전체 색조 이 설정은 그림의 전반적인 색조를 조정합니다. 이미지를 푸르게 만들거나 세피아 톤으로 만들 수 있습니다. 이 설정에서, -100%에서 +100%까지의 값 범위는 이미지에 적용할 수 있는 색상의 범위를 나타냅니다..

채도 값이 높을수록 이미지의 색의 양을 증가시키지만 대비 및 세부 내용이 감소될 수 있습니다. 값이 낮으면 색의 양이 줄어듭니다.

재설정 모든 슬라이더를 기본 값으로 다시 설정하려면 클릭합니다.

변경 사항에 동의하고 색상 조절 탭으로 돌아가려면 **확인**을 클릭합니다.

삭제 직선화 곡선에서 선택된 포인트를 삭제하려면 클릭합니다.

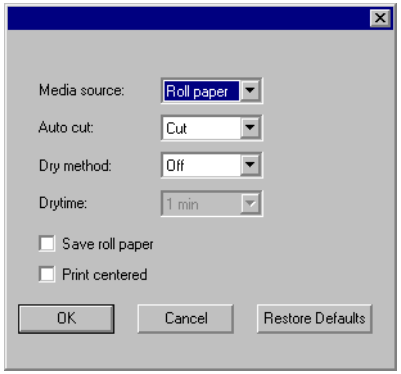
재설정 현재 채널에 대한 값과 설정을 원래 상태로 복원하려면 클릭합니다.

모두 다시 설정 모든 채널에 대한 값과 설정을 원래 상태로 복원하려면 클릭합니다.

드라이버 옵션 설정

드라이버 옵션 대화 상자는 선택된 출력 장치와 관련된 설정을 표시합니다.

표시되는 옵션은 사용자의 출력 장치에 따라 다를 수 있습니다.



드라이버 선택사항 사용가능 이 옵션을 선택하면 출력 장치를 위한 드라이버 옵션들을 사용할 수 있습니다. 드라이버 옵션들이 활성화된 경우 드라이버 옵션 대화상자에서 특별한 옵션들을 설정할 수 있습니다. 드라이버 옵션들이 비활성화된 경우, 프린터 자체 설정이 사용됩니다.

반복 인쇄 프린터가 동일 지점을 되풀이하여 인쇄하는 횟수. 이것을 설정하면 용지상에 겹치는 잉크층의 수가 증가합니다.

용지 간격 각각의 별개 작업간의 간격.

건조 시간 이것은 프린터가 인쇄를 마친 후 잉크가 마를 때까지 대기하는 시간입니다.

인쇄 방향 인쇄 시 인자 헤드가 움직이는 방향. 쌍방향 모드에서 인쇄 카트리지는 좌측에서 우측으로 인쇄한 다음 다시 우측에서 좌측으로 인쇄합니다. 단방향 모드에서는 카트리지가 우측에서 좌측으로만 인쇄합니다. 쌍방향 모드에서는 더 빠르게 인쇄할 수 있지만, 단방향 모드에서는 보통 인쇄 품질이 더 좋습니다.

용지 공급 측정 선택된 경우, 프린터는 출력 과정에서 공급 속도의 차이를 보정하기 위해 제공된 값을 사용합니다. 이렇게 하면 좀 더 정확한 출력을 얻을 수 있습니다.

인쇄 후 용지 절단 인쇄가 완료된 후 용지를 절단합니다. 건조시간을 설정한 경우 이 건조 시간이 종료한 후 용지가 절단됩니다.

© 2007 SA International

인쇄 후 전진 선택된 경우, 용지는 헤드 부분을 통과하여 작업이 끝나면 그 자리에 그대로 있게 됩니다.

기본값 복원 탭에 있는 모든 설정을 해당 기본 값으로 복원하려면 클릭합니다.

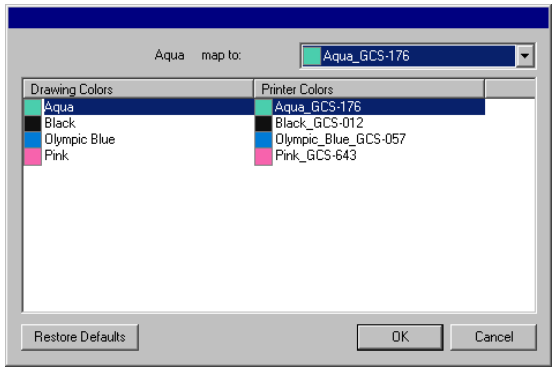
스폿 컬러를 사용하여 인쇄하기

일부 프린터는 스폿 컬러 잉크를 지원합니다. 스폿 컬러는 표준 잉크를 사용하여 출력하기 어려운 색상을 재생하는 데 사용됩니다. 프린터가 스폿 컬러를 지원하는 경우, 다음 단계를 사용하여 인쇄할 수 있습니다.

1. 프린터에 대하여 스폿 컬러 조색판을 사용하여 디자인을 생성합니다.

   본 소프트웨어는 스폿 컬러 인쇄를 지원하는 프린터용 특정 스폿 컬러 라이브러리가 이미 포함되어 있습니다. 색상 라이브러리에 특정 색상이 나와 있지 않을 경우 색상을 생성하여 스폿 컬러로 정의해야 합니다.

2. **파일** 메뉴에서 **립핑 및 인쇄**를 선택합니다.
3. **고급** 탭을 선택합니다.
4. **기타** 설정 그룹에서 **스폿 컬러 인쇄** 옵션에 체크 표시를 합니다.
5. **스폿 컬러 맵핑** 버튼을 클릭합니다.



원하는 그리기 색상을 선택하여 맵핑을 변경하고 **맵핑** 목록에서 **프린터 색상을** 선택합니다. 프로세스 색상(CMYK)를 사용하는 색상을 인쇄하고자 할 경우, **프로세스 색상으로 인쇄**를 선택합니다. 이 색상을 비활성화하려면 **생략**을 선택합니다.

확인을 클릭합니다.

6. 립핑 및 인쇄 대화 상자에서 적절한 옵션을 설정한 다음 **전송**을 클릭하여 작업을 인쇄합니다.

프린터나 출력 관리자는 프린터에서 스폿 컬러를 바꾸어야 할 때마다 프롬프트를 띄웁니다.

윤곽 커팅

윤곽 커팅은 인쇄한 다음 디자인 둘레를 따라 윤곽선을 자를 수 있게 해줍니다. 윤곽 커팅이된 디자인을 출력하는 데는 다음과 같은 몇 가지 단계가 포함됩니다.

1. 소프트웨어에 디자인을 생성한 다음 윤곽 커팅선을 추가합니다. 자세한 사항은 99 페이지의 “윤곽 커팅선 사용”을 참조하십시오.
2. **파일** 메뉴에서 **립핑 및 인쇄**를 선택합니다.
3. **립핑 및 인쇄** 대화 상자에 있는 **고급** 탭을 선택합니다.
4. **윤곽선**을 클릭합니다.
5. 윤곽 커팅 옵션을 설정합니다.
6. 디자인을 인쇄합니다.
7. 윤곽 커팅선을 자릅니다.

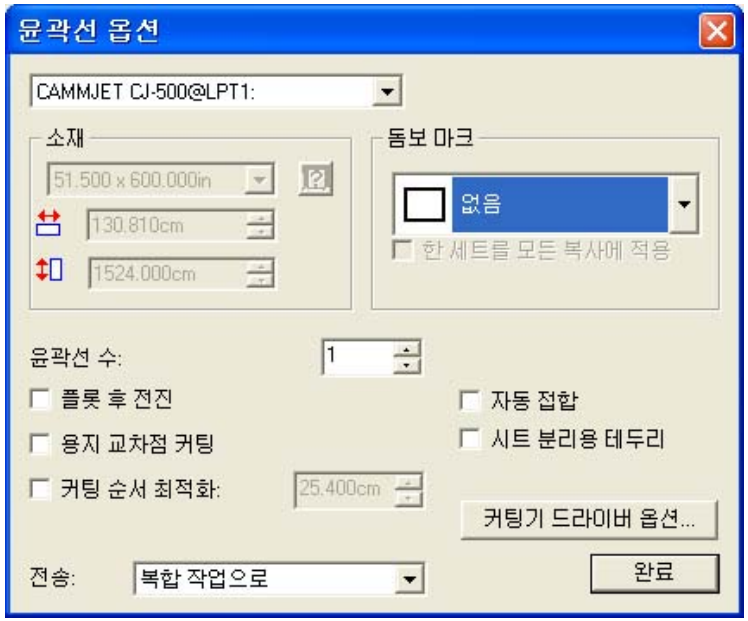
윤곽선 커팅 옵션 설정

하나 이상의 윤곽선 커팅이 포함된 인쇄 작업이 립핑 및 인쇄 대호 상자에 열려 있을 때, 윤곽선 옵션 대화 상자에서 윤곽선 커팅에 대해 커팅 옵션을 설정할 수 있습니다.

윤곽선 옵션 대화 상자에 액세스하려면, 립핑 및 인쇄 대화 상자의 **고급** 탭에서 **윤곽선** 단추를 클릭합니다.

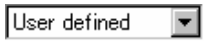
비닐 커팅기를 아직 설정하지 않은 경우, 윤곽선 옵션 대화 상자에 액세스할 수 있도록 설정을 추가하는 메시지를 표시됩니다.

© 2007 SA International

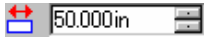


다음 옵션을 선택할 수 있습니다.

윤곽선 커팅에 사용될 커팅기.



용지 크기



용지 폭

용지 길이

용지 크기 측정: 커팅기에 장착된 용지의 크기를 측정합니다. 이 기능은 직렬 또는 USB 장치와 같이 양방향 통신을 할 수 있는 장치에서만 작동됩니다.

돔보 마크

윤곽선 커팅을 위해 커팅기에서 인쇄된 용지들을 정렬하는 데 도움이 되는 돔보 마크 종류를 선택합니다. 일부 커팅기는 돔보 마크를 자동으로 감지하는 감지기들을 갖추고 있습니다.

립핑 및 인쇄 대화 상자의 **고급** 탭에 있는 **프린트 마크** 색상 설정이 돔보 마크 색상을 결정합니다.

자동 지정된 커팅기에서 최상의 결과를 얻으려면, 해당 제조업체 및 장치에 대한 돔보 마크를 사용하십시오.

가로로 4 기준점 돔보 마크를 작업의 위아래쪽 가로 가장자리를 따라 위치시킵니다.

세로 이미지의 우측에 돔보 마크를 표시합니다. 돔보 마크의 화살표는 절단을 위한 용지 공급 방향을 나타냅니다.

가로 이미지의 하단에 돔보 마크를 표시합니다. 돔보 마크의 화살표는 절단을 위한 용지 공급 방향을 나타냅니다.

한 세트를 모든 복사에 적용 체크 표시를 하면 전체 작업에 대하여 돔보 마크의 한 세트만 인쇄됩니다.

플롯 후 전진 이 옵션에 체크 표시를 하면 출력 후 칼날을 없애고 용지를 전진시키며 원점을 리셋시킵니다.

용지 교차점 커팅 출력물을 여러 용지들로 타일링할 때 용지의 테두리선을 절단합니다.

커팅 순서 최적화 이 옵션을 선택하지 않으면 객체들을 생성된 순서로 절단하거나 플롯팅합니다. 이 옵션을 선택할 시 본 소프트웨어는 지정된 길이의 구간 내에 있는 객체들을 처리한 후에 다음 구간으로 이동합니다.

자동 접합 동일 색상을 가진 객체들의 겹친 부분을 제거합니다.

시트 분리용 테두리 선택한 색상을 가진 모든 객체들을 둘러싼 테두리를 절단합니다.

판넬 여백 여백의 크기. 여백은 작업의 경계선 밖으로 확장되어 있는 판넬의 한 부분입니다.

전송 출력 장치에 작업이 어떤 방법으로 전송될지 지정합니다.

복합 작업으로 인쇄 및 커팅 데이터를 모두 단일 작업으로 전송합니다. 이 옵션은 하이브리드 프린터/커팅기 장치에서만

© 2007 SA International

이용할 수 있습니다.

분리 작업으로 인쇄 및 커팅 데이터를 별개의 작업으로 전송합니다. 이 옵션은 커팅 및 인쇄용으로 다른 장치를 사용할 경우 사용할 수 있습니다. 가상 복합 출력이라고도 합니다.

인쇄 작업만 인쇄 작업만 전송합니다.

윤곽선 작업만 커팅 작업만 전송합니다.

커팅기 드라이버 옵션 커팅기 드라이버 옵션을 편집하려면 클릭합니다. 자세한 내용은 118페이지의 "커팅기 드라이버 옵션 설정"을 참조하십시오.

작업이 끝나면 **완료**를 클릭하여 립핑 및 인쇄 대화 상자의 **고급** 탭으로 돌아갑니다.

복합 장치의 윤곽선 커팅

복합 장치를 사용하는 경우, 윤곽선이 인쇄 후에 자동적으로 절단됩니다.

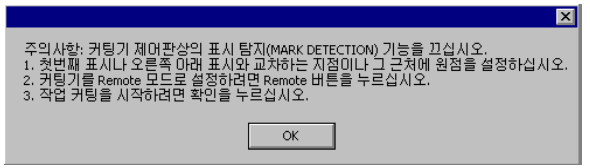
별개 작업으로 윤곽선 커팅하기

인쇄물 및 커팅 데이터를 별개의 작업으로 전송하는 경우, 소프트웨어는 인쇄 작업을 먼저 출력합니다. 커팅 작업은 선택된 커팅 장치의 대기열에 들어가게 되며, 상태는 **보류**로 설정됩니다. 그런 다음 출력 용지를 프린터에서 커팅 장치로 로드하여 커팅 작업을 장치로 전송할 수 있습니다.

윤곽선이 인쇄 작업에 올바르게 정렬하도록 하려면, 커팅 작업을 자동 정렬 또는 수동 정렬을 사용하여 출력된 인쇄물에 맞춰 정렬시켜야 합니다.

자동 정렬된 커팅기의 윤곽선 커팅하기

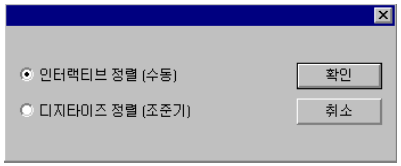
1. 작업을 립핑하고 인쇄합니다.
2. 프린터에서 출력 용지를 제거하여 커팅기에 로드합니다.
3. 작업을 인쇄할 때와 마찬가지로 보류 대기열에 있는 절단 작업을 출력합니다.


주의사항: 커팅기 제어판상의 표시 탐지(MARK DETECTION) 기능을 끄십시오.
1. 첫번째 표시나 오른쪽 아래 표시와 교차하는 지점이나 그 근처에 원점을 설정하십시오.
2. 커팅기를 Remote 모드로 설정하려면 Remote 버튼을 누르십시오.
3. 작업 커팅을 시작하려면 확인을 누르십시오.
OK

4. 커팅기의 전면 패널에 있는 컨트롤을 사용하여 커팅 헤드를 첫 자동 돔보 마크 위에(마크가 없는 경우 오른쪽 하단에) 정렬합니다.
5. **확인**을 클릭하여 윤곽을 절단합니다.

수동 정렬된 커팅기의 윤곽선 커팅하기

1. 작업을 립핑하고 인쇄합니다.
2. 프린터에서 출력 용지를 제거하여 커팅기에 로드합니다. 출력 용지가 일직선으로 되어 있는지 확인하고 돔보 마크를 커팅기의 원점에 정렬합니다.
3. 작업을 인쇄할 때와 마찬가지로 보류 대기열에 있는 절단 작업을 출력합니다.



4. 커팅 헤드를 돔보 마크 위에 위치시키는 데 사용할 방법을 선택하고 **확인**을 클릭합니다.

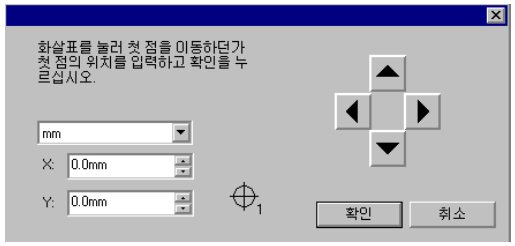
인터랙티브 정렬 소프트웨어 컨트롤을 사용하여 커팅 헤드를 돔보 마크 위에 정렬합니다.

디지타이즈 정렬 커팅기 전면에 있는 컨트롤을 사용하여 커팅 헤드를 돔보 마크 위에 정렬합니다.

> 직렬 또는 USB 와 같은 양방향 통신 프로토콜이 사용될 경우에만 이 옵션을 사용할 수 있습니다.

인터랙티브 정렬을 사용하여 돔보 마크의 위치를 지정하려면,

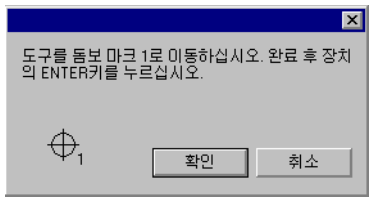
© 2007 SA International



iv. 화살표 단추를 사용하여 커팅기의 헤드를 돔보 마크 1 에 위치시키고 **확인**을 클릭합니다.

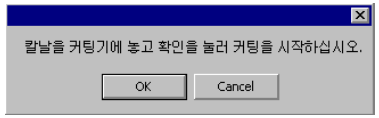
v. 모든 추가 돔보 마크에 이 과정을 반복합니다.

디지타이즈 정렬을 사용하여 돔보 마크의 위치를 지정하려면,



i. 커팅기의 전면 패널 컨트롤을 사용하여 커팅기의 헤드를 돔보 마크 1 에 위치시킵니다. 커팅기에 있는 Enter 를 누르고 **확인**을 클릭합니다.

ii. 모든 추가 돔보 마크에 이 과정을 반복합니다.



5. 커팅기에 칼날이 장착되어 있는지 확인하고, **확인**을 클릭하여 디자인의 윤곽선 부분을 절단합니다.

© 2007 SA International

. . . .

21. 디자인 조각

작업을 출력하려면 채우기 조각을 디자인에 적용해야 합니다.

디자인을 출력하기 전에 디자인 소프트웨어가 출력 관리자에 연결되어 있고 "출력 관리자 사용 설명서"에서 지시한 대로 출력 장치를 위한 설정을 생성하였는지 확인하십시오.

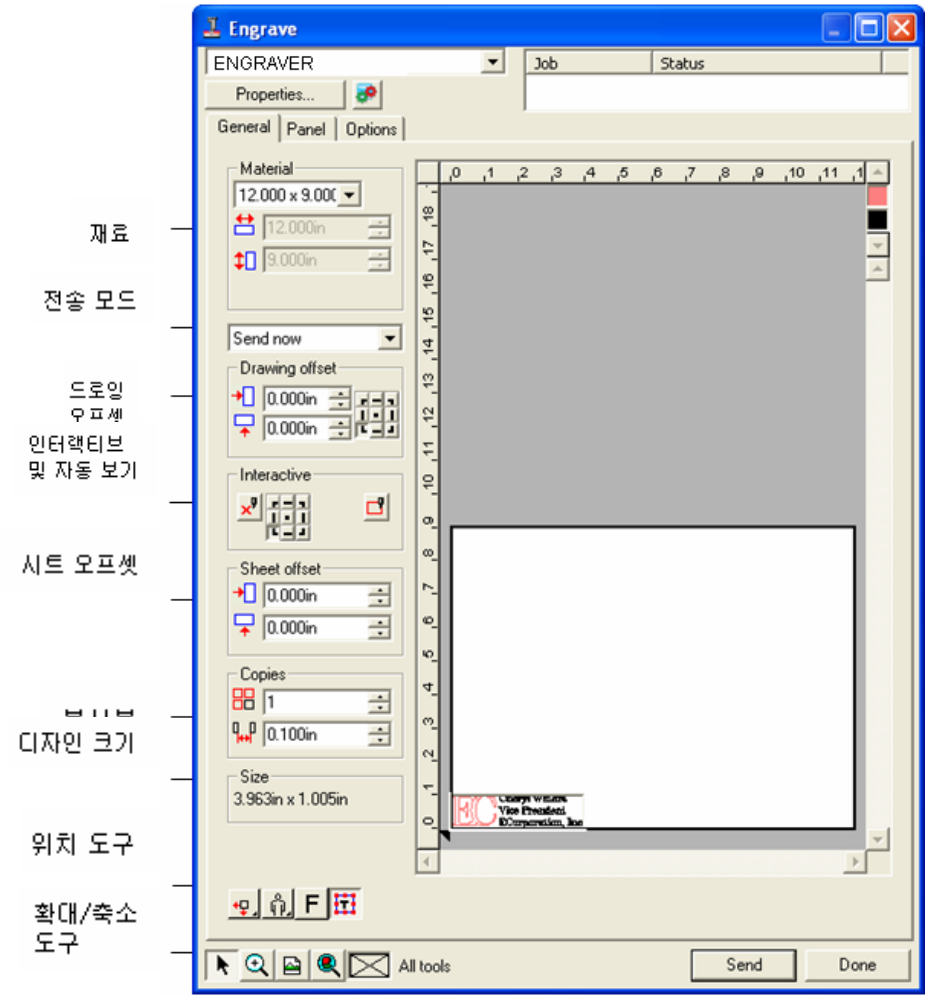
1. **파일** 메뉴에서 **조각**을 선택합니다.
2. **재료** 그룹 상자에서 재료의 크기를 선택합니다.
3. 필요한 경우 조각 대화 상자에서 사용 가능한 설정들을 조절하고 **전송**을 누릅니다.

조각 대화 상자 설정

조각 대화 상자에서는 작업을 출력하는 방법을 완전하게 조절할 수 있습니다.

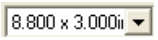
이 대화 상자의 상단에 있는 영역은 모든 탭에 공통으로 적용됩니다.

조각 대화 상자 – 일반 탭



재료 설정

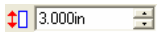
재료 그룹 상자를 사용하면 사용자의 출력 장치에 사용되는 미디어의 크기를 지정할 수 있습니다.



목록에서 용지 크기를 선택하거나 **사용자 정의**를 선택하여 용지 크기를 지정합니다.

재료의 너비.

© 2007 SA International



재료의 높이.

전송 모드

전송 모드에서는 작업이 출력 관리자 대기열에 들어온 후 이것을 처리하는 방법을 선택할 수 있습니다.

즉시 전송 작업을 자동으로 처리하고 고유 .PLT 파일로 저장합니다.

목록에 보류 출력 관리자 창에서 조각기로 작업을 보낼 때까지 작업을 출력 관리자 대기열에 둡니다.

파일로 저장 작업을 처리하여 고유 파일로 저장합니다.

출력 장치가 비활성화되어 있거나 출력 관리자가 네트워크상의 다른 컴퓨터에 있고 출력 관리자 환경설정에서 **원격으로 즉시 전송 및 인터랙티브 허용** 옵션이 비활성화된 경우, **즉시 전송** 모드를 사용할 수 없습니다. 자세한 정보는 "출력 관리자 사용 설명서"를 참조하십시오.

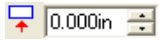
드로잉 오프셋

드로잉 오프셋 그룹 상자를 사용하면 디자인과 시트의 가장자리 사이의 거리를 설정할 수 있습니다.

출력을 위해 시트의 어느 지점에 사용자의 디자인을 배치시킬지를 지정합니다.

이 옵션을 사용하려면 미디어의 왼쪽 및 하단 가장자리에 대해 위치 지정 도구를 선택하십시오.

가로 옵셋 거리



세로 옵셋 거리

인터랙티브 모드 및 자동 표시

인터랙티브 모드를 사용하면 미리 보기 영역에서 작업의 위치를 변경함에 따라 도구를 이동함으로써 도구 헤드와 동적으로 상호 작용할 수 있습니다.

인터랙티브 기능을 사용하려면 사용자의 조각기가 켜져 있어야 하며 온라인이어야 합니다. 일부 조각기는 인터랙티브 통신을 지원하지 않습니다.

인터랙티브 모드를 활성화합니다.

참조 격자 상에 있는 9 개 점을 사용하여 디자인의 어느 모서리로 조각기를 이동시킬 것인지를 조정할 수 있습니다.

자동 표시 기능은 도구를 사용하지 않고 작업의 경계 상자를 그립니다.

시트 오프셋

시트 오프셋 그룹 상자를 사용하면 시트와 조각기 사이의 거리를 설정할 수 있습니다.

가로 옵셋 거리

세로 옵셋 거리

복사본 설정

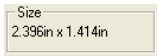
복사본 그룹 상자는 복사본의 수 및 복사본간의 간격을 설정하게 해줍니다.

복사본 수.

복사본 간의 간격.

디자인 크기

디자인 크기를 사용하면 디자인의 크기를 볼 수 있습니다.



작업의 총 크기를 나타냅니다.

위치 지정 도구

위치 지정 도구를 사용하여 작업을 회전시키거나 반사시키거나 그 위치를 지정할 수 있습니다.

작업 위치 지정을 더욱 세밀히 조정하려면 드로잉 오프셋 값을 사용하십시오.

작업이 미디어의 왼쪽 및 하단 가장자리에 놓입니다.

작업이 미디어에 수평이 되도록 가운데에 놓입니다.

작업이 용지의 길이 및 폭 가운데에 위치합니다.

© 2007 SA International

작업이 미디어의 오른쪽 및 하단 가장자리에 놓입니다.

작업이 미디어에 수직이 되도록 가운데에 놓입니다.

작업을 90 도씩 회전시킵니다.

작업을 세로축을 중심으로 반사시킵니다.

삼각형은 조각기의 원래 점을 표시합니다.

보기 도구

보기 도구를 사용하여 미리 보기 영역에서 보기를 조작할 수 있습니다.

작업 미리 보기를 눌러 드래그하여 재료 상의 작업 위치를 변경합니다.

확대 또는 축소. **CTRL** 키를 누르면 축소됩니다.

미리 보기 영역을 기본 보기로 되돌립니다.

확대/축소하여 모든 객체가 미리 보기 영역에 들어가도록 합니다.

미리 보기 영역에서 선택한 현재 도구의 색상을 표시합니다. 도구를 선택했을 경우, 상자에 X 표시가 나타납니다.

이 버튼을 누르면 선택한 객체만 표시하는 미리 보기와 디자인 전체를 표시하는 미리 보기 간에 전환할 수 있습니다.

도구 색상

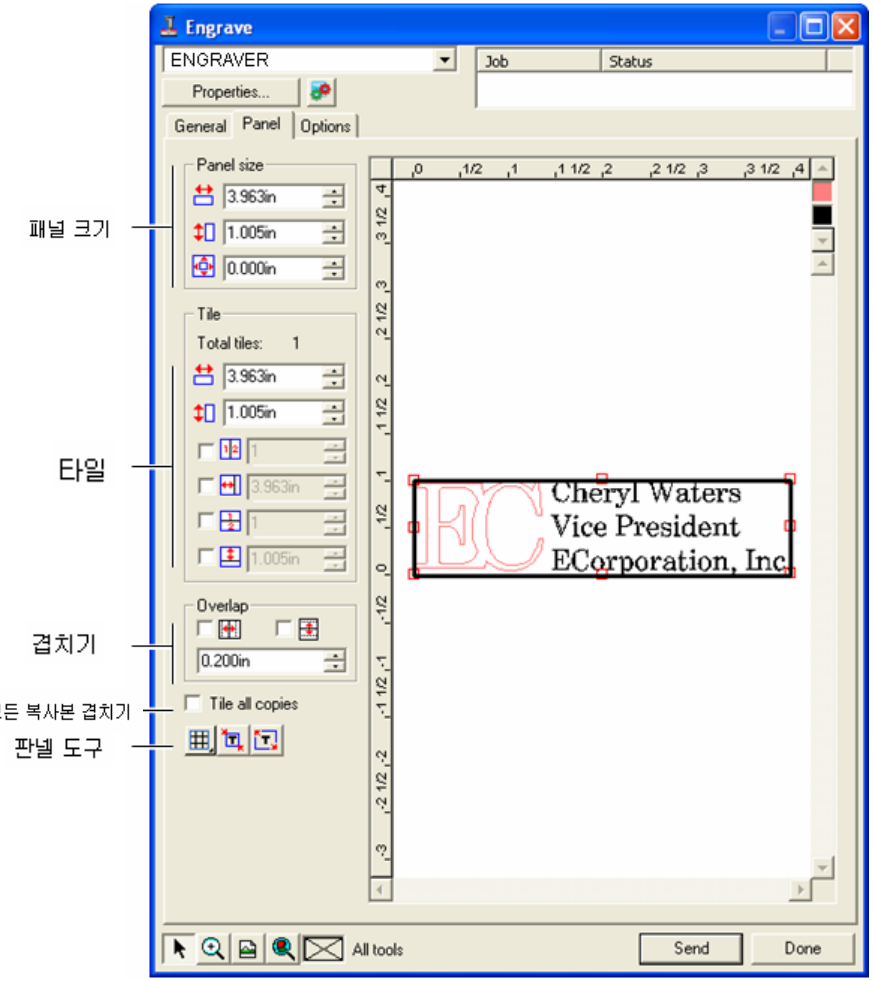
도구 색상을 선택하여 미리 보기 영역에서 표시합니다. 표시한 색상만 처리됩니다.

옵션 탭에서 **모든 도구 전송** 옵션에 체크 표시를 한 경우에는 각각의 도구를 선택할 수 없습니다.

출력 순서를 변경하려면, 도구 색상을 클릭하여 끌어 놓습니다.

조각 대화 상자 – 판넬 탭

판넬은 출력하기 위해 처리할 디자인 영역을 한정하는 것입니다. 판넬 테두리 바깥에 있는 디자인 요소들은 출력되지 않습니다.



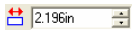
판넬 크기

판넬 크기 그룹 상자를 사용하면 너비, 높이 및 여백 값을 사용하여 판넬의 크기를 지정할 수 있습니다.

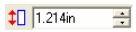
© 2007 SA International

판넬 크기 변경 (수치 입력)

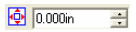
다음 매개변수를 조절합니다.



판넬의 너비.



판넬의 높이.



판넬의 여백

마우스로 판넬 크기 변경하기

1. 판넬 테두리를 따라 그려진 작은 붉은 사각형들 위로 커서를 움직입니다.
2. 이것을 클릭하고 드래그하면 판넬 크기를 변경할 수 있습니다.

타일 그룹 상자

시트 크기보다 더 큰 작업들은 출력 전에 타일링해야 합니다. 판넬은 여러 열과 행으로 나누어질 수 있습니다. 이러한 각 구간을 *타일*이라 합니다.

타일 그룹 상자를 사용하면 너비 및 높이 값을 사용하여 수치를 이용해 타일을 지정할 수 있습니다.

판넬에서 타일의 수를 표시합니다.

타일의 너비.

타일의 높이.

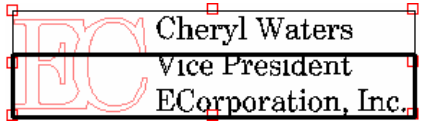
작업을 일정한 크기를 가진 지정한 개수의 열들로 구분합니다.

왼쪽 측면으로부터 시작하여 작업을 지정한 크기를 가진 열들로 구분합니다.

작업을 일정한 크기를 가진 지정한 개수의 행들로 구분합니다.

하단으로부터 시작하여 작업을 지정한 크기를 가진 행들로 구분합니다.

마우스로 새 타일 만들기



1. 마우스 커서를 판넬 테두리로 이동시킵니다.
2. 클릭한 다음 판넬의 중앙 가운데으로 끌어 놓습니다.

마우스로 기존 타일의 크기 바꾸기

1. 마우스 커서를 타일 테두리 또는 빨간색 사각형으로 이동시킵니다.
2. 클릭하여 드래그합니다.

특정 타일을 출력하지 않는 방법

다음 중 하나를 실행합니다.

- 미리 보기 화면에서 타일을 두 번 클릭합니다.
- 미리 보기 화면에서 타일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭합니다.

사용하지 않도록 표시된 타일은 그물코 패턴으로 표시됩니다.

비활성화된 타일을 사용 가능으로 설정하려면 비활성화된 타일을 두 번 클릭하거나 마우스 오른쪽 단추를 클릭합니다.

타일 하나는 항상 활성화되어 있어야 합니다. 모든 타일을 사용하지 않도록 설정하려는 경우, 다른 타일 중 하나가 다시 사용할 수 있도록 설정됩니다.

겹치기

두 개의 행들이나 열들이 겹치는 정도를 나타내는 겹치기는 최종 출력물을 결합할 시 생길지도 모를 타일들 간의 틈을 제거할 수 있습니다.

© 2007 SA International

체크 표시를 하여 타일의 수평이 되는 가장자리에 겹치기를 생성하십시오.

체크 표시를 하여 타일의 수직이 되는 가장자리에 겹치기를 생성하십시오.

0.167in 타일 간에 겹치는 정도.

모든 사본을 개별적으로 타일링하기

모든 사본 타일링

미리 보기에 모든 사본을 표시하여 각 사본에 대하여 타일링을 조절하도록 하려면 확인란에 표시합니다. 이 옵션이 설정되어 있으면, 사본의 수가 변경함에 따라 일반 탭의 작업 높이와 작업 너비가 업데이트됩니다.

판넬 도구

이 도구 모음은 작업을 자동으로 타일링하는 도구를 제공합니다.

판넬 모드가 행과 열을 잠가 두어 모든 행들이나 모든 열들을 한 그룹으로 조절할 수 있습니다.

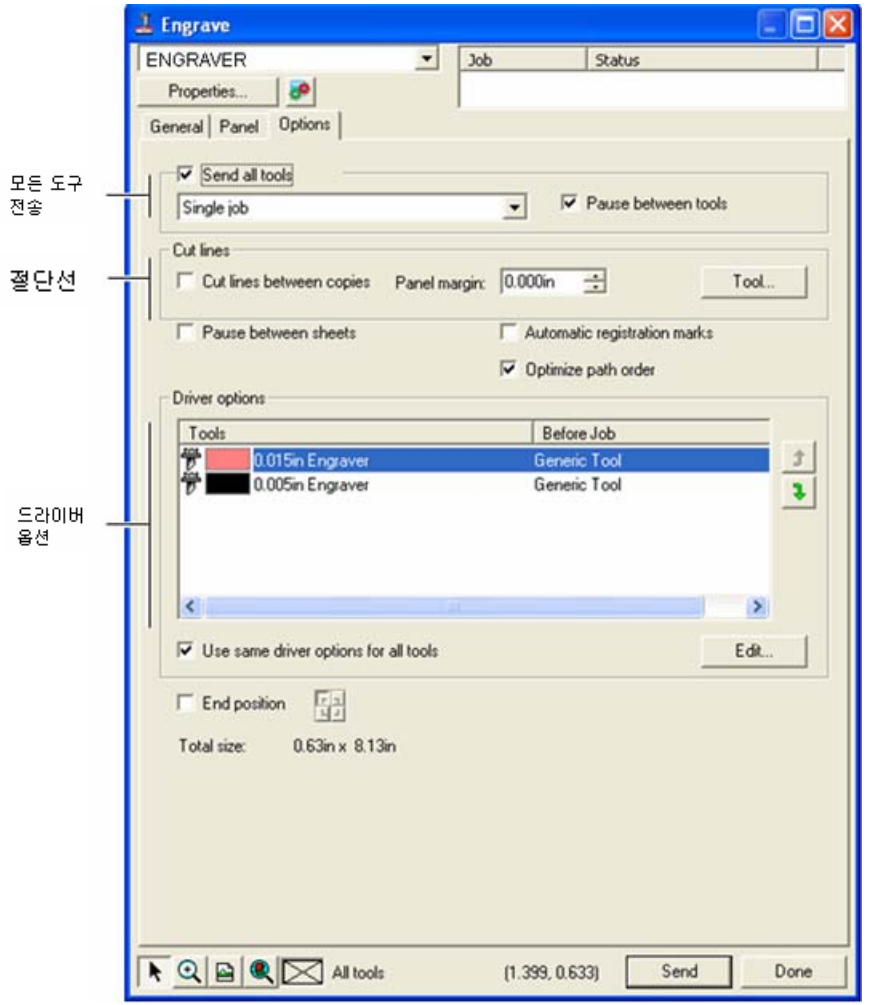
자동 판넬은 선택된 모든 객체를 포함하는 판넬을 만듭니다. 선택된 타일이 없는 경우, 디자인에 있는 모든 객체가 포함됩니다. 디자인이 너무 커서 선택된 재료에 맞지 않는 경우, 각 타일이 최대 가능 크기가 되도록 자동으로 타일링됩니다.

자동 판넬은 전체 페이지를 판넬하지 않고 디자인 또는 선택된 객체만 판넬합니다.

테두리로 판넬 테두리로 판넬은 전체 디자인 페이지를 타일링합니다. 디자인이 너무 커서 선택된 재료에 맞지 않는 경우, 각 타일이 최대 가능 크기가 되도록 타일링됩니다.

조각 대화 상자 – 옵션 탭

옵션 탭에서는 작업 조각에서 가장 흔히 사용되는 옵션을 설정할 수 있습니다.



모든 도구 전송 모든 도구를 조각하고 각 도구가 어떤 방식으로 처리될지를 선택하려면 확인 표시합니다.

단일 작업 작업을 하나의 파일로 전송하고, 이 작업은 모든 도구들에 동일한 판넬 크기를 사용하여 처리합니다.

© 2007 SA International

다중 작업 각 도구 별로 별개의 작업 파일이 생성되지만, 이 파일들은 위와 마찬가지로 모든 도구들에 동일한 판넬 크기를 사용하여 처리합니다.

도구 간 일시 중지 출력 관리자가 각 도구 변경에 대해 다음 도구를 삽입하도록 메시지를 표시하게 하려면 확인 표시합니다. 이 옵션은 '모든 도구 전송'에 체크 표시가 되었을 경우 선택할 수 있습니다.

절단선 일련번호가 매겨진 각 복사본 주위를 따라, 또는 일련번호가 매겨진 객체 사이에 사각형을 절단합니다.

사본 간 절단선 단일 객체에 대해 절단선은 테두리를 조각합니다.

여러 객체에 대해서는 절단선이 각 복사본 주위에 테두리를 조각합니다. 이 선은 겹쳐지지 않습니다.

판넬 여백 단일 객체에 대해 판넬 여백은 절단선 사이의 공간을 설정합니다.

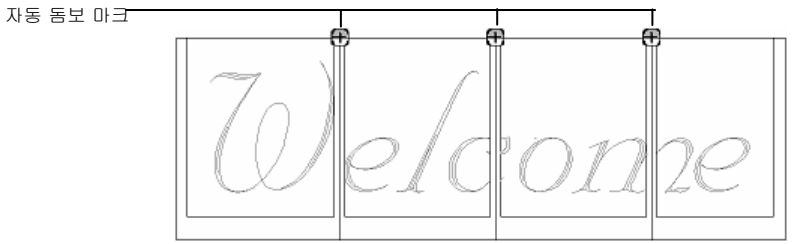
여러 객체에 대해 판넬 여백은 절단선 사이의 공간을 설정합니다.

도구 도구 대화 상자를 엽니다. 도구 이름을 선택하거나 깊이, 감소 및 클리어런스를 변경할 수 있습니다. 자세한 정보는 오른쪽의 "도구 옵션"을 참조하십시오.

시트 간 일시 중지 출력 관리자가 각 시트가 처리된 후 일시 중지하여 재료를 로드하고 각 시트 다음에 돔보 마크를 정렬할 것인지를 선택합니다.

자동 돔보 마크 긴 플레이트/넓은 플레이트 작업에 대해 소프트웨어는 각 타일에 도트를 생성하여 최종 출력물을 정렬할 수 있도록 도와줍니다. 각 타일이 처리된 후, 작성된 돔보 마크를 사용하여 타일을 조각기의 왼쪽 상단 모서리에 맞춥니다.

자세한 정보는 138페이지의 "모든 사본을 개별적으로 타일링하기"를 참조하십시오.



경로 순서 최적화 조각기가 한 경로에서 다음 경로로 이동하는 순서를 최적화하여 조각 시간을 단축합니다.

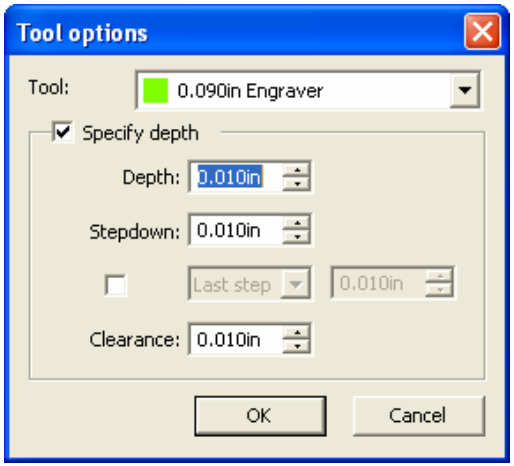
드라이버 옵션 작업에 사용된 도구를 표시하고 출력을 억제하며 기기에 대한 조각 매개변수를 설정합니다.

편집 작업 전, 작업 후 및 매크로에 대해 조각 매개변수를 조정할 수 있도록 해 줍니다. 자세한 사항은 140페이지의 "조각기 드라이버 옵션"을 참조하십시오.

끝 위치 점을 사용하면 작업이 종료된 후 조각기가 되돌아갈 위치를 지정할 수 있습니다.

도구 옵션

도구 옵션을 사용하면 도구 매개변수를 설정할 수 있습니다.



1. 조각 대화 상자의 옵션 탭에서 조각을 클릭합니다.

© 2007 SA International

2. 다음 매개변수를 조절합니다.

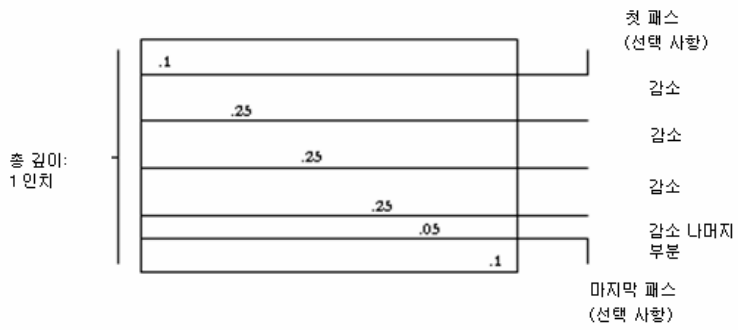
도구 이름 선택된 도구 이름을 표시합니다.

깊이 지정 조각기의 설정을 무시하는 값을 입력하려면 확인 표시를 합니다.

깊이 도구가 조각하게 될 총 깊이를 지정합니다.

감소 도구가 재료를 너무 많이 제거하지 않도록 하기 위해 각 패스에서 도구가 얼마나 깊게 조각할 것인지를 지정합니다.

처음, 마지막 또는 모두 처음, 마지막 또는 모든 패스에 대해 추가 감소 값을 설정합니다. 도구가 각 패스에서 얼마나 깊게 조각할지를 지정할 수 있습니다.



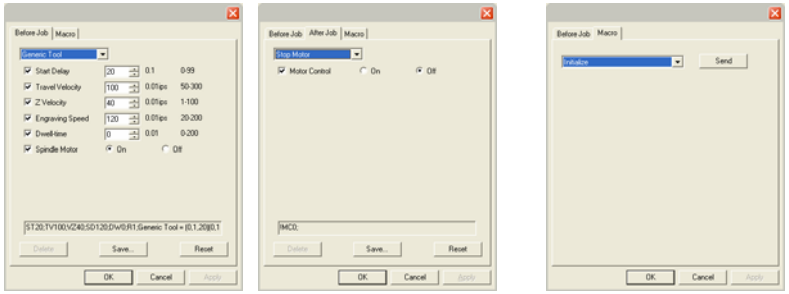
여분 공간 도구가 각 부분 사이에서 들려지는 공간의 정도를 설정합니다.

3. **확인**을 클릭합니다.

조각기 드라이버 옵션

조각기 드라이버 옵션을 사용하면 사용자의 출력 장치에 대한 매개변수를 설정할 수 있습니다.

사용자는 값을 변경하고 설정을 출력 장치로 보내 출력 장치 내의 설정을 무시하도록 할 수 있습니다.



작업 전 작업을 처리하기 전에 전송할 명령들을 정의합니다.

작업 후 작업을 처리한 후에 전송할 명령을 정의합니다.

매크로 이 옵션을 사용하면, 보통 조각기의 제어판에서 실행할 필요가 있는 흔히 사용하는 조작들을 실행할 수 있습니다

저장 변경한 값을 새로운 명령으로 저장합니다.

삭제 목록에서 선택된 도구를 삭제합니다. 저장 명령을 통해 추가된 명령만 삭제할 수 있습니다.

재설정 모든 설정을 기본 설정값으로 재설정합니다. 사용자가 추가하는 모든 사용자 정의 명령은 삭제됩니다.

XY 속력 도구가 재료를 조각하는 속도.

Z 속력 도구가 들리고 내려지는 속도.

스핀들 RPM 스핀들이 회전하는 속도.

상주 시간 경로 방향을 변경하기 전 조각기가 일시 정지하는 시간.

모터 제어 조각기의 모터를 끄거나 켭니다.

© 2007 SA International

시작 연기 조각기가 조각을 시작하기 전의 지연.

조각 속도 도구가 재료를 조각하는 속도.

스핀들 모터 조각기의 모터를 끄거나 켭니다.

매크로를 전송할 시에는 조각기가 움직여 조작자에게 상처를 입힐 수 있으므로 출력 장치에는 아무도 접근하지 못하게 해야 합니다.

© 2007 SA International

부록 A - ASCII 코드

코드	문자
32	
33	!
34	"
35	#
36	$
37	%
38	&
39	'
40	(
41	)
42	*
43	+
44	,
45	-
46	.
47	/
48	0
49	1
50	2
51	3
52	4
53	5
54	6
55	7
56	8

코드	문자
57	9
58	:
59	;
60	<
61	=
62	>
63	?
64	@
65	A
66	B
67	C
68	D
69	E
70	F
71	G
72	H
73	I
74	J
75	K
76	L
77	M
78	N
79	O
80	P
81	Q

코드	문자
82	R
83	S
84	T
85	U
86	V
87	W
88	X
89	Y
90	Z
91	[
92	\
93	]
94	^
95	_
96	`
97	a
98	b
99	c
100	d
101	e
102	f
103	g
104	h
105	i
106	j

코드	문자
107	k
108	l
109	m
110	n
111	o
112	p
113	q
114	r
115	s
116	t
117	u
118	v
119	w
120	X
121	y
122	z
123	{
124	|
125	}
126	~
127	□
128	€
129	□
130	,
131	*f*

코드	문자
132	„
133	…
134	†
135	‡
136	ˆ
137	‰
138	Š
139	‹
140	Œ
141	□
142	Ž
143	□
144	□
145	‘
146	'
147	“
148	”
149	•
150	–
151	—
152	˜
153	™
154	š
155	›
156	œ

코드	문자
157	□
158	ž
159	Ÿ
160	
161	¡
162	¢
163	£
164	¤
165	¥
166	¦
167	§
168	¨
169	©
170	ª
171	«
172	¬
173	
174	®
175	¯
176	°
177	±
178	²
179	³
180	´
181	µ

코드	문자
182	¶
183	·
184	¸
185	¹
186	º
187	»
188	¼
189	½
190	¾
191	¿
192	À
193	Á
194	Â
195	Ã
196	Ä
197	Å
198	Æ
199	Ç
200	È
201	É
202	Ê
203	Ë
204	Ì
205	Í
206	Î

코드	문자
207	Ï
208	Ð
209	Ñ
210	Ò
211	Ó
212	Ô
213	Õ
214	Ö
215	×
216	Ø
217	Ù
218	Ú
219	Û
220	Ü
221	Ý
222	Þ
223	ß
224	à
225	á
226	â
227	ã
228	ä
229	å
230	æ
231	ç

코드	문자
232	è
233	é
234	ê
235	ë
236	ì
237	í
238	î
239	ï
240	ð
241	ñ
242	ò
243	ó
244	ô
245	õ
246	ö
247	÷
248	ø
249	ù
250	ú
251	û
252	ü
253	ý
254	þ
255	ÿ

© 2007 SA International

부록 **B –** 지원되는 파일 형식

파일 형식	확장자	가져오기	내보내기
Adobe Illustrator	ai, EPS	11 (CS)	6.0
Adobe PhotoShop	psd	6.0	4.0
Adobe Portable Document Format (PDF)	pdf	1.3	----------
AutoCAD 드로잉	dwg	2000	----------
CASmate	scv	6.52	6.52
Clip Art	ca	4 / 5	4 / 5
CorelDRAW Drawing	cdr	8.0 (B)	----------
CorelDRAW Exchange Metafile	cmx	6.0	----------
Desktop Color Separation (DCS)	dcs	2.0	----------
Digital Microprocessor Plotter Language (DMPL)	plt	----------	----------
Drawing Exchange 파일	dxf	(A)	(A)
EnRoute	enr	2.3	----------
FlexiSIGN 5.x	fs, pd, fd, fc, fe	5.9	4 / 5
FlexiSIGN 6.x	fs	6.0	6 / 7
Flexi 7	fs	7.0	7.0
Flexi 7.5	fs	7.5	7.5
Gerber Artwork Definition	gad	----------	1.0
Gerber 클립 아트	gca	(A)	----------
Gerber Graphic Advantage	plt	6.20	----------
Gerber Omega	plt	2.0	----------
Hewlett Packard Graphics Language (HPGL)	hpg, hgl, plt	(A)	(A)
Hewlett Packard Graphics Language II (HPGL/2)	hpg, hgl, plt	(A)	(A)
Ikarus	ik	(A)	----------
Inspire	sci	1.6 (B)	----------
Joint Photograph Experts Group (JPEG)	jpg	(A)	(A)
Kodak Flashpix	fpx	1.0 (B)	----------
Kodak PhotoCD	pcd	(A) (B)	----------
Macintosh Quickdraw PICT	pct	(A) (B)	----------
Microsoft Widows Metafile	wmf	(A) (B)	----------
Portable Network Graphics (PNG)	png	(A) (B)	(A) (B)
Postscript	ps, EPS, 2ps, fjb, prn	2.0	3.0
Targa	tga	2.0	2.0
문자	txt	(A)	----------
Tag Image File Format (TIFF)	tif	6.0	6.0
Windows 비트맵	Bmp	(A)	(A)
Zsoft PC Paintbrush	pcx	5.0 (B)	----------

(A): 버전 번호가 없거나 입수할 수 없습니다.

(B): 매킨토시에서는 지원되지 않습니다.

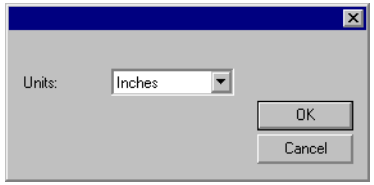
레이어 이름, 색상 및 속성(잠김, 표시)을 포함한 레이어 정보는 다음 형식으로 내보내진 파일에 보존됩니다. Adobe Illustrator, DXF 및 HPGL.

가져오는 동안에는 레어어화가 무시되어 여러 가져오기로 인한 불필요한 레이어 생성을 방지합니다. 레이저 정보를 보존하려면, 열기 명령을 사용하십시오.

© 2007 SA International

AutoCAD DXF 가져오기

DXF 파일을 가져올 때, 다음 대화 상자가 표시됩니다.



1. **단위**를 원하는 단위(임페리얼 또는 미터법)로 설정합니다.
2. **확인**을 클릭합니다.

DXF 파일을 가져오는 대신 여는 경우, DXF 파일에서 얼려진(숨겨져 편집할 수 없음) 것으로 표시된 레이어는 별도의 레이어로 보존되면 숨겨진 것으로 표시됩니다.

Gerber 파일 형식 지원되는 기능

Gerber 파일 형식의 다음 기능이 지원됩니다.

미리 보기 지원됨. 미리 보기가 열기 및 가져오기 대화 상자에 표시됩니다.

윤곽선 지원됨.

그룹 가져오기가 완료되면 모든 객체가 그룹화됩니다.

비트맵 지원됨. 원본 비트맵이 없는 경우, 이 파일의 위치를 지정하라는 메시지가 표시됩니다.

문자 일반적으로 텍스트는 아웃라인으로 가져오지만 일부 경우에 텍스트로 감지되어 글꼴이 없는 경우 대체할 글꼴을 찾는 메시지가 표시됩니다.

포일 색상 지원됨. 스폿, Spectratone (Duotone), RGB 및 CMYK 가 모두 지원됩니다.

비닐 색상 지원되지만, 작업에 비닐 및 포일 색상이 모두 포함되어 있는 경우, 다음 메시지가 표시됩니다.

비닐 색상 객체를 윤곽선 커팅 경로로 가져오려면 **시트 데이터를 윤곽 커팅으로 가져오기**를 선택하고 **확인**을 클릭합니다. **시트 데이터를 윤곽 커팅으로 가져오기**를 취소한 경우, 비닐 객체를 표준 벡터 객체로 가져옵니다.

그라디언트 지원됨. 선형 및 방사형 그라디언트가 스폿 및 프로세스 모두에 지원됩니다.

작업 인쇄 순서 지원됨. 작업 인쇄 순서를 사용하려면 가져오기 과정에서 "인쇄 명령 적용"을 선택합니다.

겹치기/반복 인쇄 지원됨. 두 가지 모두 반복 인쇄로 가져오지만, 드라이버 옵션에서 열 설정을 변경할 수 있습니다.

밑칠 지원됨.

바탕색 지원됨. 바탕색을 보려면 열기를 사용하십시오. 가져오기를 사용할 때 건너뜁니다.

스트록 색상 지원됨. 채우기 및 스트로크가 다른 밑칠/반복 인쇄를 갖거나 스트로크가 채우기 뒤에 있으면, 하나는 채우기 전용으로, 다른 하나는 스트로크 전용으로 각각 두 개의 객체로 가져옵니다.

© 2007 SA International

부록 **C –** 기능 목록

	Flexi SIGN-PRO	Flexi EXPERT	Flexi PRINT & CUT	Flexi SIGN	Flexi LETTER	Flexi DESIGNER	FlexiENGRAVE	FlexiENGRAVE PRO
시작하기								
네비게이터 보기	X		X			X		
도구 직경	선택 사항	선택 사항	선택 사항	선택 사항	선택 사항		X	X
반복	X	X	X	X		X	X	X
파일 작업								
작업 정보	X	X	X	X	X	X	X	X
작업 견적	X	X				X		X
템플릿	X	X				X		X
디자인 편집기 사용법								
디자인 편집기	X	X	X	X		X	X	X
객체 정렬								
동일 폭/ 동일 높이	X					X		
자동 일련번호 부여	X	X				X		X
자동배치	X	X				X		X
트루 세이프 네스팅	X	선택 사항	선택 사항	선택 사항	선택 사항	선택 사항	선택 사항	X
변형 지우기	X					X		
색상 작업								
색상 선택기	X	X	X	X		X	X	X
색상 라이브러리 수정	X					X		
색상 측정	X					X		
Duotone 조색판 생성	X					X		
CMYK 조색판 생성	X		X			X		
현재 팔레트 조색판 생성	X	X	X	X	X	X	X	X
색칠/색 테두리 편집기 사용법								
패턴	X	X	X			X		X
그라디언트	X	X	X	X		X	X	X
반복 인쇄	X		X			X		
모양 작업								
원	X	X	X	X		X	X	X
부채 모양	X	X				X		X
화살표	X	X				X		X
변수 지정 모양	X	X				X		X
모양으로 변환	X	X				X		X
텍스트 작업								
블록 문자 크기	X	X				X		X
점자	선택 사항	선택 사항	선택 사항	선택 사항	선택 사항	선택 사항	X	X

	Flexi SIGN-PRO	Flexi EXPERT	Flexi PRINT & CUT	Flexi SIGN	Flexi LETTER	Flexi DESIGNER	FlexiENGRAVE	FlexiENGRAVE PRO
바코드	X		X			X		
기호 삽입	X	X				X		X
글자 정의	X	X	X	X		X	X	X
문자 스타일	X	X	X	X		X	X	X
URW 글꼴 지원	선택 사항	선택 사항	선택 사항	선택 사항	선택 사항	선택 사항	선택 사항	선택 사항
윤곽선 작업								
조각 경로 탭	옵션	옵션	옵션	옵션	옵션		X	X
비트맵 작업								
스캐닝	X	X	X	X		X	X	X
새로운 비트맵 생성	X	X	X			X		X
래스터화	X	X	X	X		X	X	X
리샘플	X		X			X		
색상 모드	X	X	X	X		X	X	X
필터	X		X			X		
선택 윤곽	X	X	X	X		X	X	X
올가미	X		X			X		
마술 지팡이	X	X	X			X		X
이동	X	X	X	X		X	X	X
지우개	X	X	X	X		X	X	X
페인트브러쉬	X		X			X		
연필	X	X	X	흑백		X	흑백	X
색칠	X	X	X	흑백		X	흑백	X
자르기	X	X	X			X		X
도장	X		X			X		
자동 벡터화	X	X	X	X		X	X	X
컬러벡터화	X	X				X		X
중심선 벡터화	X	X	X	X		X	X	X
포토컷	X	X	X	X		X	X	X
효과 작업								
융합하기	X	X	X	X		X	X	X
겹치기 분리	X	X				X		X
줄무늬	X	X	X	X		X	X	X
블렌드	X	X	X			X		X
렌즈	X		X			X		
바탕	X					X		
마무리(Finisher)	X					X		
컬러 트래핑	X	X	X	X		X	X	X
그래픽 스타일	X	X	X	X		X	X	X
윤곽선	X	X	X	X	X	X	X	X

© 2007 SA International

	Flexi SIGN-PRO	Flexi EXPERT	Flexi PRINT & CUT	Flexi SIGN	Flexi LETTER	Flexi DESIGNER	FlexiENGRAVE	FlexiENGRAVE PRO
프로파일 채우기	옵션	옵션	옵션	옵션	옵션		X	X
해치 채우기	옵션	옵션	옵션	옵션	옵션		X	X
섬 채우기	옵션	옵션	옵션	옵션	옵션		X	X
구멍 채우기	옵션	옵션	옵션	옵션	옵션		X	X
도구 라이브러리	옵션	옵션	옵션	옵션	옵션		X	X
측정 및 레이블 작업								
치수 / 레이블	X	X	X	X		X	X	X
자동 치수	X	X	X	X		X	X	X
용지 치수재기	X	X	X	X		X	X	X
컬러 인쇄를 위한 시스템 구성								
색상 설정	X		X			X		
소프트 프루핑	X		X			X		
디자인 절단								
컷/플롯	X	X	X	X	X			
디자인 인쇄하기								
립핑 후 인쇄	X		X			X		
디자인 조각								
조각	선택 사항	선택 사항	선택 사항	선택 사항	선택 사항		X	X
CASmate 백터화 기능								
베지어 벡터화	X	X	X	X	X		X	X
고급 곡선 벡터화	X	X	X	X		X	X	X
고급 모서리 벡터화	X	X	X	X		X	X	X
센터라인 벡터화	X	X	X	X		X	X	X
컬러 벡터화	X	X				X		X

* 매킨토시 운영 시스템에서는 지원되지 않습니다.

소프트웨어 버전을 구별하는 주요 특징은 이 차트 목록뿐입니다. 소프트웨어의 모든 기능이 나와 있는 것은 아닙니다.

© 2007 SA International

부록 D – 키보드 단축키

문단 정렬	
가로 세로 가운데 정렬	**CTRL+5**
용지에 가로 세로 가운데 정렬	**CTRL+SHIFT+5**
아래 정렬	**CTRL+2**
용지에 아래로 정렬	**CTRL+SHIFT+2**
가로 가운데 정렬	**CTRL+3**
용지에 가로 가운데를 배치	**CTRL+SHIFT+3**
왼쪽 정렬	**CTRL+4**
용지에 왼쪽 정렬	**CTRL+SHIFT+4**
오른쪽 정렬	**CTRL+6**
용지에 오른쪽 정렬	**CTRL+SHIFT+6**
문자 기준선 정렬	**CTRL+0**
위로 정렬	**CTRL+8**
용지에 위로 정렬	**CTRL+SHIFT+8**
세로 가운데를 배치	**CTRL+7**
용지에 세로 가운데를 배치	**CTRL+SHIFT+7**
배열하기	
한단계 뒤로	**CTRL+PAGE DOWN**
합성	**CTRL+M**
윤곽선으로 변환	**CTRL+SHIFT+O**
윤곽선으로 변환	**V**
하나 앞으로	**CTRL+PAGE UP**
그룹	**CTRL+G**
화면 정리	**CTRL+E**
화면 정리	**F5**
반복	**CTRL+D**
크기 변경	**CTRL+K**
윤곽선 방향 반전	**CTRL+SHIFT+D**
회전	**CTRL+R**
간격	**J**
맨 뒤로	**SHIFT+NEXT**
맨 앞으로	**SHIFT+PRIOR**
합성 풀기	**CTRL+J**
그룹 풀기	**CTRL+U**
기타	
편집 취소	**ESC**
닫기	**CTRL+F4**
닫기	**CTRL+W**
종료	**ALT+F4**
도움말	**F1**
신규	**CTRL+N**
열기	**CTRL+O**
종료	**Command+Q**
저장	**CTRL+S**

다른 이름으로 저장	**CTRL+SHIFT+S**
파레트	
색상 혼합 도구	**M**
디자인 센터	**CTRL+I**
디자인 편집기	**E**
색칠/스트록 편집기	**I**
윤곽선 편집	
점 선택 도구	**N**
베지어 윤곽선 도구	**P**
기준점 추가	**+**
기준점 제거	**-**
선택하기	
도구 선택	**A**
지우기	**BACKSPACE**
지우기	**DELETE**
베껴두기	**CTRL+C**
베껴두기	**F3**
베껴두기	**CTRL+INSERT**
커트	**F2**
커트	**CTRL+X**
즉시 삭제	**SHIFT+BACK**
즉시 삭제	**SHIFT+DELETE**
선택 취소	**CTRL+SHIFT+A**
선택 반전	**CTRL+SHIFT+I**
붙이기	**SHIFT+INSERT**
붙이기	**CTRL+V**
붙이기	**F4**
다시 실행	**CTRL+Y**
다중 다시 실행	**CTRL+SHIFT+Y**
전체 선택	**CTRL+A**
속성으로 선택	**D**
실행 취소	**F1**
실행 취소	**CTRL+Z**
다중 실행 취소	**CTRL+SHIFT+Z**
문자	
문자 도구	**T**
찾기 및 바꾸기	**F3**
중앙으로 정렬	**CTRL+SHIFT+C**
양쪽 정렬	**CTRL+SHIFT+F**
왼쪽으로 정렬	**CTRL+SHIFT+L**
오른쪽으로 정렬	**CTRL+SHIFT+R**
철자 점검	**F7**
모양	
원형 도구	**C**

타원형 도구	**O**
다각형 도구	**G**
사각형 도구	**R**
별형 도구	**S**
보기	
다음 창	**CTRL+TAB**
화면 이동 보기	**SPACE**
색칠 상태 표시	**CTRL+F**
보기 필터	**F**
확대/축소	**Z**
확대	**CTRL+=**
축소	**CTRL+-**
기타	
컷/플롯	**CTRL+L**
도큐멘트 설정	**CTRL+B**
인쇄	**CTRL+P**
인쇄 설정 (매킨토시: 페이지 설정)	**CTRL+SHIFT+P**
립핑 후 인쇄	**CTRL+H**
도구 모음	**CTRL+T**
측정 도구	**U**
페인트 브러쉬 도구	**B**

© 2007 SA International

색인

Casfonts 글꼴 82
CMYK 조색판 60
color
  adjusting..... 128
DXF 파일
  가져오기..... 144
  얼려진 레이어 144
EnRoute..... 22
EnRoute 로 보내기..... 22
FSfonts 82
ICC 프로파일
  내장됨 88
OLE 객체 23
URW 글꼴 82
각진 제어점 84
객체
  간격 조절..... 49
  그룹화 45
  기울이기..... 31, 41
  네스팅 49
  마스킹 47
  바로잡기..... 42
  반복 인쇄..... 66
  반사시키기 32, 41
  배치..... 49
  번호 붙이기 44
  복사하기..... 43
  복제하기..... 44
  붙이기 43
  삭제..... 50
  색 테두리 속성 66
  선택하기..... 36, 38
  순서 조정하기 47
  윤곽선으로 변환..... 86
  이동시키기 41
  잠그기 47
  정렬 48
  크기 변경하기..... 40
  크기 조절..... 30
  필터링
    색상별..... 13
  합성 46
  회전 31
  회전시키기 41
객체 간격 조절 49
객체 그룹화 45
객체 기울이기 31, 41
객체 네스팅 49
객체 마스킹 47
객체 바로잡기 42
객체 반사시키기..... 32, 41
객체 반사하기 42
객체 배치..... 49
객체 번호 붙이기 44
객체 복제하기 44
객체 삭제..... 50
객체 순서 재조정하기..... 47
객체 순서 조정하기 47
객체 이동시키기..... 41
객체 잠그기 47
객체 정렬..... 48
객체 크기 변경하기 40
객체 크기 조절 30
객체 합성..... 46
객체 회전시키기....31, 32, 41
거리 측정..... 102
건조 시간..... 129
격자 9
결합하기..... 79
겹침 표시..... 127
공급 측정..... 129
그라디언트
  편집하기..... 65
그라디언트 렌더링 처리 ..104
그라디언트 칠..... 64
글꼴
  Casfonts..... 82
  FSfonts..... 82
  URW..... 82
  변경하기..... 77
  사용중인 글꼴 수정하기 83
  설치 82
  조각 글꼴..... 82
글꼴 설치..... 82
기본 색상..... 59
기본 제공 계산..... 16
기준선 10
내부 선택..... 38
내장된 파일 23
네비게이터 보기 12
눈금자 및 격자..... 9
다중 동작 재실행 15
다중 실행 취소..... 14
단색 칠 62
단위 변환..... 16
단위 변환하기..... 16
대소문자..... 78
도구 모음..... 7
도구 선택..... 38
도장 도구..... 93
동일한 크기 40
디스플레이 프로파일 103
디자인 센터 40
  비트맵..... 87
디자인 영역 9
디자인 편집기..... 39
디자인 편집기를 사용하여
    선택하기 36
디자인센터 30
레이어..... 34, 143
레이어 순서 조정하기 35
렌더링 처리 103
렌즈 효과 98
리셈플..... 88
립핑 및 인쇄
  고급 옵션 126
  색상 128
  판넬하기(paneling)..... 123
마술 지팡이 도구 90
매킨토시 설치..... 4
매킨토시 제거..... 4
메뉴 8
모두 선택..... 39
모두 선택 해제..... 39
모서리 마크 128
모양
  생성하기..... 68
  편집하기..... 68
모양 억제하기..... 68
모양을 선택 윤곽으로
    변환하기 91
무색칠..... 62
문서
  EnRoute 로 보내기 22

© 2007 SA International

내보내기 22
닫기 22
새로 만들기 21
설정 30
저장 22
전자우편으로 보내기 22
문서 설정 9
문서 저장 22
문서의 색상을 팔레트로 병합하기 54
문자 렌더링 처리 103
미리 보기 표시 13
바코드 80
반복 인쇄 66, 129
밝게 하기 효과 99
방향 79
배경색 60
백분율 계산 16
백분율 계산하기 16
베지어 윤곽선 84
베지어 핸들 69
벡터 렌더링 처리 103
보기 새로 고치기 13
보기 필터 15
복사 43
복합 장치 132
부명한 비트맵 89
분리하기 79
붙이기 43, 44, 50
브러쉬 모양 94
블렌딩 효과 98
블록 텍스트 70
비율 계산 16
비율 계산하기 16
비트맵
내장된 ICC 프로파일 88
노이즈 감소 95
도장 93
디자인 센터 사용 87
레벨 96
리샘플링 88
마술 지팡이 90
명도/ 대비 96
미리 보기 13
색상 균형 96
색상 모드 87
색상 모드 변경하기 89
색칠 93
선명 효과 95
선택 윤곽 90
어도비 필터 96
연필 92
올가미 90
이동 91
자르기 92
지우기 91
투명 89
페인트브러쉬 92
필터링 95
해상도 변경하기 88
흐릿하게 만들기 95
비트맵 도구 모음 89
비트맵 렌더링 처리 103
비트맵 미리 보기 13
비트맵용 색상 모델 87
사각형 68
편집 69
산술 연산 16
상대적 색채계 렌더링 처리 104
새 문서 21
새 문서 만들기 21
색 테두리 속성 66
색상
duotone 51
검색 59
기본 59
문서로부터 병합하기 54
변경하기 58
삭제하기 53, 58
색상 모델 51
생성하기 57
순서 변경하기 53
순서 재조정하기 58
유사한 색상 병합하기 53
적용하기 53
찾기 59
추가하기 55
출력 방지 114
팔레트에 모두 표시 61
색상 검색 59
색상 교정기 56
색상 라이브러리 58
색상 모드 89
색상 반전 98
색상 삭제하기 53
색상 정보 56
색상 찾기 59
색상 혼합 도구 54
색칠 도구 93
색칠 유형 62
색칠 표시 12
색칠, 표시 12
선택 모드 38
선택 반전 39, 91
선택 윤곽 도구 90
모양으로 변환하기 91
반전하기 91
지우기 91
선택 윤곽을 모양으로 변환하기 91
선택 취소 39
설치
매킨토시 4
소프트 프루핑 13
소프트웨어 종료하기 20
수동 커닝 78
수치 입력 16
스크롤 바 11
스트록을 윤곽선으로 변환 .86
스폿 컬러 130
렌더링 처리 104
시스템 요구사양 1
실행 취소 14
어도비 Type 1 글꼴 82
여백 30, 128
연결된 파일 23
연산자 우선 순위 16
연필 도구 92
온라인 도움말 20
올가미 도구 90
와이어프레임 색칠 62
와이어프레임 인쇄 106
와이어프레임 효과 99
용지 간격 129
용지 공급 측정 129
용지간의 간격 129
원호 텍스트 70, 71
유사한 색상 병합하기 53
윤곽 커팅선 기능 99
윤곽선
생성하기 84
윤곽선 커팅 130
윤곽선으로 변환 86

© 2007 SA International

이동 11
이전 단계 반복 15
인쇄 방향 129
인쇄 옵션 129
인쇄 후 전진 130
입력 수치 적용 17
입력 수치의 자동 적용 17
입력 프로파일 103
자동 계산 16
자동 단위 변환 16
자동 백분율 계산 16
자동 비율 계산 16
자동 일련번호 부여 44
자동 커닝 78
자르기 도구 92
작업
  미디어 크기에 맞춤 113, 122
작업 공간 15
작업 전자우편으로 보내기 22
작업 정보 25
작업 통계 25
재실행 14
재표시 13
전경색 60
절대적 색채계 렌더링 처리 104
점자 텍스트 79
제거 3
  매킨토시 4
제어점 40, 69
조각
  타일 비활성화 137
  판넬하기 136
조각 글꼴 82
조색판 53, 127
  만들기 60
  순서 재조정하기 53
조색판 만들기 60
지각 렌더링 처리 104
지우개 도구 91
창
  새로 고치기 13
채도 렌더링 처리 104
출력후 절단 129
커닝 78
커닝 정의 78
컬러
  스폿 51
컷/플롯
  고급 옵션 119
  판넬하기(paneling) 114
타원 69
  편집 69
타일링 114, 123
  겹침 표시 타일 127
테두리 128
테두리, 인쇄 106
텍스트
  결합하기 79
  대소문자 변경하기 78
  바코드 80
  방향 변경하기 79
  분리하기 79
  생성하기 70
  선택하기 76
  점자 79
  커닝 78
  특성 변경하기 71
  편집하기 76
  환경 설정 81
텍스트 환경 설정 81
템플릿 26
토너 척도 128
투명도 98
트루타입 글꼴 82
특수 붙이기 43
파일
  가져오기 21
  내보내기 22
  닫기 22
  연결 및 내장 23
  열기 21
  찾기 26
파일 가져오기 s 21
파일 열기 21
파일 찾기 26
파일로 내보내기 22
파일로 저장 113
팔레트
  조색판 61
패턴 칠 63
페이지 레이아웃 30
페인트브러쉬 도구 92
페인트브러쉬 모양 94
편집 바 65
편집선 66
프리핸드 그리기 85
필터 95
필터 보기 13
필터링
  색상별 13
하드웨어 키
  로컬 영역 네트워크 상 .110
현재 팔레트 조색판 61
확대 효과 99
확대/축소 11
환경 17
환경 설정
  지우기 5
환경 설정 지우기 5
효과
  렌즈 98
  밝게 하기 99
  분리하기 98
  블렌드 98
  색상 반전 98
  와이어프레임 99
  지우기 98
  투명도 98
  확대 99
효과 분리하기 98
효과 지우기 98

© 2007 SA International

Color Profiler 6.0 사용 설명서

SA International
2 International Plaza, Suite 625
Philadelphia, PA 19113-1518
USA
610-521-6300
www.SAintl.biz

목차

1. 컬러 프로파일러 소개 3
생성할 프로파일의 수? 3
직선화 및 ICC 프로파일 파일 위치 3
2. ICC 출력 프로파일 만들기 4
출력 장치 설정 만들기 4
새 용지 유형 추가 4
인쇄 품질에 영향을 주는 외부 요인 4
컬러 프로파일러 액세스 5
ICC 출력 프로파일 만들기 5
프로파일 설정 5
잉크 한도 6
잉크 분리 6
직선화 8
다중 잉크 한도 9
회색 균형 10
특성화 11
ICC 생성 13
3. ICC 프로파일 수정 또는 생성 다시 시작 15
4. 직선화 테이블 만들기 16
5. 기존 ICC 프로파일을 사용하여 재 직선화 17
이전 미리 설정 변환 18

© 2007 SA International

1. 컬러 프로파일러 소개

컬러 프로파일러 시작 화면에서 몇 가지 작업을 완료할 수 있습니다. 컬러 프로파일러를 사용하면 사용하는 출력 장치의 ICC 프로파일과 직선화 테이블을 생성할 수 있습니다. 출력을 조정하여 보다 정확한 인쇄 작업을 생성하기 위해 이러한 파일을 사용할 수 있습니다.

ICC 프로파일은 프린터의 색상 출력에 대한 다양한 플랫폼 기준을 제공합니다. 각 ICC 프로파일 내에서, 특정 색상 모드를 사용하는 특정 용지상에서의 특정 프린터의 색상 출력 기능은 장치 독립적 색상 공간을 사용하여 측정됩니다. ICC 프로파일이 생성되면, ICC 프로파일에서 맵핑된 색상 공간 내에서 이미지의 출력을 조절할 수 있습니다. 이를 통해 출력 장치에서 이미지를 보다 정확하게 표현할 수 있게 됩니다.

직선화는 입력 값에 맞게 출력 값이 수정되는 프로세스입니다. 예를 들어, 파일에서는 10% 하늘색 색상이 포함되어 있지만 인쇄 시에는 예상했던 것보다 조금 어두운 25% 하늘색으로 나타날 수 있습니다. 직선화를 수행하면 인쇄 시 10% 하늘색이 인쇄될 파일에 포함된 10% 하늘색과 거의 일치하도록 정확한 출력 값이 결정됩니다.

감마는 이미지에서 감지된 대비의 양을 측정합니다. 직선화에 대한 밀도 값을 측정할 때, 사용자의 나머지 워크플로와 일치하도록 감마 값을 설정할 수 있습니다.

ICC 출력 프로파일 생성 ▪▪ 장치에 대한 전체 ICC 프로파일을 만들려면 이 옵션을 클릭합니다.

ICC 프로파일 수정 또는 다시 시작 ▪▪ ICC 프로파일러를 수정하거나 이전에 시작한 미완료 프로파일을 계속 작업하려면 이 옵션을 클릭합니다.

직선화 테이블만 생성 ▪▪ 장치에 대해서만 직선화 테이블을 만들려면 이 옵션을 클릭합니다.

기존 ICC 프로파일을 사용하여 재 직선화 ▪▪▪▪ 재보정하고 프린터의 ICC 프로파일에 대한 직선화를 업데이트하려면 이 옵션을 클릭합니다.

이전 미리 설정 변환 PhotoPRINT 5 미리 설정을 새 형식으로 변환합니다. 자세한 사항은 이전 미리 설정 변환을 참조하십시오.

생성할 프로파일의 수?

최소한, 출력 장치가 지원하는 잉크 형태와 용지의 각 조합에 맞는 직선화 파일 및 ICC 프로파일을 생성해야 합니다.

그레이스케일 ICC 프로파일을 개별적으로 생성할 필요는 없습니다. 그레이스케일 ICC 프로파일은 검은색 잉크 채널이 있는 모든 ICC 프로파일의 일부로 자동적으로 생성됩니다.

직선화 및 ICC 프로파일 파일 위치

직선화 파일과 ICC 프로파일은 프로그램 폴더의 **ICCProfile** 폴더에 저장되어 있습니다. 각 폴더 내에는 각 출력 장치에 대한 하위 폴더가 있으며, 여기에는 해당 장치의 프로파일이 포함되어 있습니다. 또한, 기본 색상 프로파일을 포함하는 CMYK, 회색 및 RGB 색상 모델 관련 폴더도 있습니다.

직선화 파일의 파일 확장자는 **.trc** 입니다.

ICC 프로파일의 파일 확장자는 **.icc** 입니다.

© 2007 SA International

2. ICC 출력 프로파일 만들기

다음은 ICC 출력 프로파일을 작성하는 기본 단계입니다.

1. **프로파일 설정** - ICC 프로파일의 일반 등록 정보를 결정합니다.
2. **잉크 한도** - 잉크의 각 색상에 대한 잉크 한도를 결정합니다.
3. **잉크 분리** - 밝은 잉크와 어두운 잉크에 대한 잉크 분리를 결정합니다.
4. **직선화** - 0-100% 커버리지 범위의 레벨에서 잉크 커버리지의 선형 밀도 곡선을 생성하기 위해 필요한 각 색상의 출력 레벨을 결정합니다.
5. **다중 잉크 한도** - 다양한 잉크 조합에 대한 잉크 한도를 결정합니다.
6. **회색 균형** - 컬러용 중성 회색과 그레이스케일 이미지를 생성하는 데 필요한 각 색상의 출력 레벨을 결정합니다.
7. **특성화** - 프린터의 색상 특성을 결정합니다.
8. **ICC 생성** - 출력 장치의 색상 영역을 측정하며 ICC 프로파일을 생성합니다.

   언제라도 **저장** 버튼을 클릭하여 현재 프로파일을 저장하였다가 나중에 다시 불러올 수 있습니다.

출력 장치 설정 만들기

컬러 프로파일러를 사용하기 전에 출력 장치 설정을 만들어야 합니다. 자세한 사항은 새 설정 추가/변경을 참조하십시오.

새 용지 유형 추가

컬러 프로파일러 - 프로파일 설정 탭을 사용하여 새 용지 유형을 추가할 수 있습니다. 자세한 사항은 프로파일 설정을 참조하십시오.

인쇄 품질에 영향을 주는 외부 요인

테스트 조색판을 인쇄하기 전에, 색상 보정 품질 극대화를 위해 다음 요소를 고려하십시오.

잉크 — 각 프린터는 특정 종류의 잉크를 사용하도록 설계되었습니다. 따라서 제조업체가 권장하는 잉크를 사용해야 합니다. 또한, 제조업체의 지침대로 잉크가 채워졌고 올바르게 준비되었는지 확인합니다.

용지 — 용지는 잉크와 용지 간의 작용에서 가장 중요한 부분입니다. 잉크와 용지 코팅 간의 이 작용은 인쇄의 선명함뿐만 아니라 색상의 정확성, 생동감, 내구성을 비롯한 인쇄 품질의 모든 측면에 영향을 미칩니다. 잉크와 용지가 올바르게 조화되지 않았을 경우, 번짐, 얼룩 등의 문제가 발생할 수 있습니다.

해상도 — 해상도는 프린터에서 인쇄되는 인치 당 도트의 수를 나타냅니다. 해상도 변경은 도트 배치 및 프린터가 용지 위에 놓는 잉크의 양에 영향을 미칩니다.

© 2007 SA International

환경	습도와 온도는 잉크와 용지 간의 작용에 영향을 미치는 인쇄의 건조 시간에 영향을 미칩니다. 건조 시간이 길어질 경우 잉크가 번지거나 의도적인 잉크 혼합이 발생할 수 있습니다.
인쇄 모드	최상의 결과를 얻으려면, 프린터에서 지원하는 최고 품질의 인쇄 모드를 사용하여 보정하십시오. 고품질의 모드를 사용하면 밴딩이 줄어듭니다.
인쇄 헤드	인쇄 헤드는 올바르게 준비되어야 하며 모든 노즐은 분사가 가능해야 합니다. 헤드도 정렬되어야 합니다. 자세한 지침은 프린터 제조업체가 제공하는 설명서를 참조하십시오.
측정 장치	분광 광도계 또는 색도계는 흰점 및 검은 점에 대하여 올바르게 보정되어야 합니다. 보정 방법은 해당 장치의 설명서를 참조하십시오.

컬러 프로파일러 액세스

컬러 프로파일러에 액세스하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 설정 메뉴 버튼을 클릭하고 **컬러 프로파일러**를 선택합니다.
- 설정 메뉴에서 **컬러 프로파일러**를 선택합니다.

ICC 출력 프로파일 만들기

다음 절차에서는 ICC 프로파일 작성 프로세스를 단계별로 안내합니다.

컬러 프로파일러 시작 화면에서 **ICC 출력 프로파일 생성** 버튼을 클릭합니다.

🗎 언제라도 **저장** 버튼을 클릭하여 현재 프로파일을 저장하였다가 나중에 다시 불러올 수 있습니다.

프로파일 설정

ICC 프로파일의 일반 등록 정보를 입력하고 **다음**을 클릭합니다.

장치	ICC 프로파일을 생성할 장치
용지	장치 드라이버가 제공하는 용지 목록. 드라이버에 용지 목록이 없으면 다른 용지가 선택됩니다.
인쇄 모드	장치의 인쇄 모드
해상도	장치의 해상도
색상 모드	프로파일이 작성될 색상 모드(CMYK, CMYKLcLm, RGB 등)
디더링	이미지를 형성하는 각각의 도트가 용지에 적용되는 패턴
편집	앵글 스크린 옵션을 엽니다.
대칭 작업(backlit 재료를 위한)	스캔될 때 라이트 박스에서 용지에 역광을 비추는 경우에는 이 옵션을 선택합니다.
드라이버 옵션	선택한 출력 장치와 관련된 설정 표시되는 옵션은 사용자의 출력 장치에 따라 다를 수 있습니다.
용지 표시	작업 등록 정보에 표시될 용지 이름. 이

© 2007 SA International

이름	이름을 사용하여 사용자 정의 용지 이름을 용지 목록에 추가할 수 있습니다. 자세한 사항은 색상 관리 탭을 참조하십시오.
가져오기	기존 ICC 프로파일에서 용지 이름을 가져오려면 이 옵션을 클릭합니다.
파일 이름	**저장** 또는 **생성**을 클릭할 때의 결과 ICC 프로파일 이름 ICC 프로파일의 복사본을 생성하려면 다른 설정을 변경하기 전에 이름을 변경하고 다시 생성합니다. 그러면 기존 프로파일을 기반으로 한 새 프로파일을 만들 수 있습니다.

잉크 한도

잉크 한도란 특정 유형의 용지가 흡수할 수 있는 잉크의 양을 말합니다. 잉크 한도는 선택된 프린터 해상도에 따라 달라집니다. 해상도가 높을수록 더 많은 잉크가 분배되므로 잉크 흡수율 문제가 더 커집니다.

현재의 설정을 사용하여 프린터의 잉크 한도를 확인하려면

1. **잉크 한도 테스트 인쇄** 버튼을 클릭합니다.
2. 테스트 인쇄물이 지나치게 젖지 않았는지 검사합니다. 자세한 사항은 젖음 확인을 참조하십시오.
3. 테스트 인쇄가 만족스럽지 않을 경우, **잉크 한도** 값을 편집하여 사용 중인 색상 채널의 잉크 한도를 조절합니다.
4. **잉크 한도 확인** 인쇄 버튼을 클릭하여 적용된 새 잉크 한도 값으로 테스트 인쇄를 다시 수행합니다.
5. 만족스러운 잉크 한도 설정이 확인될 때까지 2-4 단계를 반복합니다.
6. **다음**을 클릭합니다.

젖음 확인

테스트 인쇄물을 관찰할 때, 조색판이 지나치게 젖지 않았는지 인쇄물을 확인해야 합니다. 증상에는 잉크 번짐, 색상 혼합, 잉크 건조 시간에 과다하게 소요되는 경우 등이 있습니다.

1. 각 색상 채널에 대해 다음을 수행합니다.
   - 젖음이 발생하지 않는 최고 적용 범위 비율의 견본을 확인합니다.
   - 모든 견본이 동일하면 적용 범위 비율이 더 낮은 견본을 선택하여 잉크를 저장합니다.
2. **잉크 한도** 필드에 결과 증분값을 입력합니다.

   증분값 사이에 임의의 숫자를 입력할 수 있습니다. 예를 들어, 85%가 너무 낮고 90%가 너무 높으면 87%를 입력할 수 있습니다.

테스트 인쇄물이 양호하고 색상이 지나치게 젖어 보이지 않을 경우 계속해서 프로파일을 작성합니다.

적절한 비율을 결정하기 위해 잉크 한도 테스트 인쇄를 한 번 이상 해야 할 수도 있습니다. 견본을 과도하게 제한하지 않도록 주의하십시오. 과도하게 제한할 경우 프로파일 생성에 사용할 수 있는 점의 수가 감소됩니다.

잉크 분리

잉크 분리 대화 상자에서는 일반적인 "어두운" 잉크 대신 밝거나 중간 색상의 잉크가 사용되는 지점을 설정할 수 있습니다. 이 옵션은 밝은 색상의 음영 수를 증가시키며 밝은 색상 영역에서의 밴딩을 감소시킵니다. 잉크 분리는 **CMYKLcLm** 과 같은 밝은 색을 포함하는 색상 모드가 선택된 경우에만 사용됩니다.

1. 잉크 분리 테스트를 인쇄하려면 **잉크 분리 테스트 인쇄** 버튼을 클릭합니다.

© 2007 SA International

잉크의 각 음영은 차트에 그려진 곡선으로 표현됩니다. 이 차트는 특정 양의 적용 범위를 제공하기 위해 출력될 잉크의 각 음영의 양을 보여줍니다. 이미지에 지정할 수 있는 적용 범위(0% ~ 100%)는 X 축에 그려지며, 이에 상응하는 잉크의 각 음영의 적용 범위는 Y 축에 그려집니다.

두 잉크가 사용된 중요 영역을 살펴봅니다. 견본 증분 위와 아래에 색상 막대가 있는 잉크 분리 테스트와 색상이 겹치는 곡선에서 이 영역을 확인할 수 있습니다. 이러한 영역의 각 색상 견본은 이전 견본 증분보다 어둡고 유연한 그라디언트를 나타내야 합니다. 견본 증분 간 변화량은 직선화에서 수정됩니다. 자세한 사항은 직선화를 참조하십시오.

일반적으로 기본값을 사용해도 양호한 결과를 얻을 수 있습니다.

2. 다음 매개변수를 조정합니다.

채널	잉크 분리 설정을 편집하려고 하는 색상 채널을 선택합니다. 현재 프린터에 잉크의 다중 음영을 지닌 색상 채널만 나열됩니다.
엷은색 잉크 최대 한도 도달 지점	밝은 색 잉크 곡선이 최고점에 이르는 X 축상의 지점
엷은색 잉크의 최대 레벨	밝은 색 잉크 곡선의 최고점에서 밝은 색 잉크 적용 범위의 양
엷은색 잉크 종료 지점	밝은 색 잉크 곡선의 오른쪽 면이 최저 값과 만나는 X 축상의 지점
엷은색 잉크의 최저 레벨	밝은 색 잉크 곡선의 오른쪽 끝에 대한 밝은 색 잉크 적용 범위의 최저 양 밝은 색 잉크 곡선은 항상 원점에서 시작합니다.
엷은색 최대 다듬기	밝은 색 잉크 곡선의 최고점에 있는 곡선의 양. 급격한 최고점에는 **0** 을 입력합니다.
엷은색 끝 다듬기	밝은 색 잉크 곡선의 오른쪽 면이 최저값과 만나는 지점에 있는 곡선의 양. 직선에는 **0** 을 선택합니다.
어두운색 잉크의 중간 레벨	밝은 색 잉크 곡선의 오른쪽 면이 최저값과 만나는 지점에서의 어두운 색 잉크 적용 범위의 양
어두운색 잉크 시작 다듬기	어두운 색 잉크 곡선의 시작점에 있는 곡선의 양. 직선에는 **0** 을 선택합니다.
어두운색 잉크 중간 다듬기	어두운 색 잉크 곡선의 중간 지점에 있는 곡선의 양. 직선에는 **0** 을 선택합니다.
리셋	현재 채널에 대한 잉크 분리 설정을 이전 상태로 복원하려면 이 옵션을 누르십시오.
실행 취소	잉크 분리 설정에 대한 마지막 변경 사항을 취소하려면 이 옵션을 누르십시오.

3. **잉크 분리 확인 인쇄**를 클릭하여 변경 사항을 확인합니다.
4. 만족스러운 잉크 한도 설정이 확인될 때까지 2 단계와 3 단계를 반복합니다.
5. **다음**을 클릭합니다.

© 2007 SA International

직선화

직선화는 0~100% 커버리지 범위의 레벨에서 선형 잉크 커버리지를 생성하기 위해 필요한 각 색상의 출력 레벨을 결정합니다.

색상 채널의 밀도 수준을 직선화하려면

1. 측정 장치를 보정합니다.

a) 컴퓨터에 연결된 포트와 측정 장치 유형을 선택합니다.

일부 장치는 컬러 프로파일러를 통한 보정을 지원하지 않을 수 있습니다. 보정 버튼이 비활성화되었을 경우, 컬러 프로파일과 함께 사용하기 전에 함께 제공된 소프트웨어를 사용하여 장치를 보정해야 합니다.

b) 원하는 경우, **설정**을 눌러 어느 한 유형의 장치에 대한 고급 설정을 지정합니다.

조명광	장치에 현재 사용되는 광원
관측자	관측자 각도
상태	색도계에서 현재 사용되는 상태

어느 상태를 사용해야 하는지 확실하지 않을 경우, 상태 A(자동)를 사용하는 것이 좋습니다. 이 상태는 모든 색도계 전반에 걸쳐 균일합니다.

견본	자동 측정 장치의 테스트 패턴에 있는 각 견본에서 가져 올 샘플의 수
간격	견본 폭의 비율(%)로 표시되는 샘플 간 간격의 정도. 이 필드는 1 개의 샘플만이 지정되었을 경우에는 비활성화됩니다.

지정된 샘플의 대략적인 위치는 아래 사각형에 표시됩니다.

모든 장치에서 모든 설정을 사용할 수 있는 것은 아닙니다.

c) **보정**을 클릭하고 화면의 지시를 따릅니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- **가져오기**를 클릭하여 다른 ICC 프로파일에서 측정 데이터를 가져옵니다. 자세한 사항은 직선화 측정값 가져오기를 참조하십시오.

  현재 ICC 프로파일의 색상 모드와 가져온 측정 데이터가 일치해야 합니다.

- 대상을 인쇄한 후 측정하여 직선화 데이터를 가져옵니다.

  i. **증분 크기**를 선택합니다. 백분율 증분이 작을수록 대상에 필요한 견본의 수가 커집니다.

  다수의 견본을 선택할 경우 보다 나은 데이터를 산출할 수 있으나 측정에 소요되는 시간이 늘어나게 됩니다. 기본 견본 수를 사용하는 것이 좋습니다.

향상	밝고 어두운 견본이 2% 단위로 인쇄 견본은 5% 단위로 인쇄됩니다.
5%	견본이 5% 단위로 인쇄됩니다.
10%	견본이 10% 단위로 인쇄됩니다.

  ii. **대상 인쇄**를 클릭합니다.

  iii. **측정** 버튼을 클릭하여 측정 장치를 통해 견본을 측정합니다.

© 2007 SA International

iv. 견본을 측정한 후 측정한 견본이 대상 견본과 맞춰졌는지 확인합니다.

견본을 다시 측정해야 할 경우

- 전체 대상을 다시 측정하려면 **측정** 버튼을 클릭합니다.
- 견본 시트를 다시 측정하려면 견본을 선택하고 **시트 한 개 다시 측정** 버튼을 클릭합니다.
- 견본 스트립을 다시 측정하려면 측정할 스트립의 견본을 선택하고 **스트립 한 개 다시 측정** 버튼을 클릭합니다.
- 단일 견본을 다시 측정하려면 견본을 선택하고 **견본 한 개 다시 측정** 버튼을 클릭합니다.

사용하는 측정 장치 유형에 따라 다시 측정 옵션이 제한될 수 있습니다.

v. 직선화 곡선을 표시하려면 견본을 두 번 클릭합니다.

곡선이 없는 평평한 부분, 극심한 경사 또는 스파이크가 없는 곡선도가 비교적 완만한 원호여야 합니다. 심한 경사, 스파이크 또는 평면 영역을 포함하는 원호는 측정 오류 또는 잘못된 잉크 제한이 조기에 나타납니다.

곡선 유형 — 곡선 유형을 선택합니다.

- 델타 E — 이 직선화 곡선 유형은 밝은 색상을 측정할 때 가장 정확합니다.
- 휘도 — 이 직선화 곡선 유형은 어두운 색상을 측정할 때 가장 정확합니다.

채널 — 직선화 곡선을 표시할 색상 채널입니다.

3. **다음**을 클릭합니다.

직선화 측정값 가져오기

외부 .icc 파일에서 직선화 측정값을 가져올 수 있습니다. 이를 통해 사전에 측정된 데이터를 재사용하거나 지원되지 않는 측정 장치의 데이터를 사용할 수 있습니다.

직선화 측정값은 다른 소프트웨어를 사용하여 생성된 ICC 프로파일에서는 가져올 수 없습니다.

직선화 측정값을 가져오려면

1. 직선화 대화 상자에서 **가져오기**를 누릅니다.
2. 가져올 파일을 선택하고 **열기**를 클릭합니다.
3. 데이터를 가져온 후 가져온 견본이 대상 견본과 맞춰졌는지 확인합니다.
4. **다음**을 클릭합니다.

다중 잉크 한도

다중 잉크 한도는 다양한 비율로 여러 잉크 조합을 인쇄하여 프린터의 번짐 한도를 결정하는 데 도움이 됩니다. 자세한 사항은 젖음 확인을 참조하십시오.

1. **다중 잉크 한도 테스트 인쇄** 버튼을 클릭합니다.
2. 인쇄물의 각 행에서 번짐이나 젖음이 발생하지 않는 최고 적용 범위 비율의 견본을 확인합니다.
3. **잉크 한도** 필드에 견본 값을 입력합니다.
4. **다중 잉크 한도 확인 인쇄**를 클릭하여 잉크 한도 값에 대한 변경 사항을 포함하는 인쇄물을 출력합니다.

© 2007 SA International

5. 만족스러운 다중 잉크 한도 설정이 확인될 때까지 2-4 단계를 반복합니다.

6. **다음**을 클릭합니다.

회색 균형

회색 균형은 컬러용 중성 회색과 그레이스케일 이미지를 생성하는 데 필요한 각 색상의 출력 레벨을 결정하는 선택적인 단계입니다.

회색 균형을 무시하려면 **다음**을 클릭하여 다음 단계로 건너뜁니다.

1. 측정 장치를 보정합니다.

   d) 컴퓨터에 연결된 포트와 측정 장치 유형을 선택합니다.

   일부 장치는 컬러 프로파일러를 통한 보정을 지원하지 않을 수 있습니다. 보정 버튼이 비활성화되었을 경우, 컬러 프로파일과 함께 사용하기 전에 함께 제공된 소프트웨어를 사용하여 장치를 보정해야 합니다.

   e) 원하는 경우, **설정**을 눌러 어느 한 유형의 장치에 대한 고급 설정을 지정합니다.

   조명광 — 장치에 현재 사용되는 광원

   관측자 — 관측자 각도

   상태 — 색도계에서 현재 사용되는 상태

   어느 상태를 사용해야 하는지 확실하지 않을 경우, 상태 A(자동)를 사용하는 것이 좋습니다. 이 상태는 모든 색도계 전반에 걸쳐 균일합니다.

   견본 — 자동 측정 장치의 테스트 패턴에 있는 각 견본에서 가져 올 샘플의 수

   간격 — 견본 폭의 비율(%)로 표시되는 샘플 간 간격의 정도. 이 필드는 1 개의 샘플만이 지정되었을 경우에는 비활성화됩니다.

   지정된 샘플의 대략적인 위치는 아래 사각형에 표시됩니다.

   모든 장치에서 모든 설정을 사용할 수 있는 것은 아닙니다.

   f) **보정**을 클릭하고 화면의 지시를 따릅니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.
   - **가져오기**를 클릭하여 다른 ICC 프로파일에서 측정 데이터를 가져옵니다.

     현재 ICC 프로파일의 색상 모드와 가져온 측정 데이터가 일치해야 합니다.
   - **참조 인쇄**를 클릭하여 회색 균형이 필요한지 여부를 결정하기 위해 참조 견본을 인쇄합니다.

3. 회색 균형이 필요한지 여부를 결정합니다.
   - 참조 견본이 중립적으로 보이고 어느 하나의 색상이 너무 많이 포함된 것처럼 보이지 않으면 **다음**을 클릭합니다.
   - 참조 견본에 하나의 색상이 너무 많이 포함된 것처럼 보이면 **대상 인쇄**를 클릭합니다.

     i. **측정** 버튼을 클릭하여 측정 장치를 통해 견본을 측정합니다.

     견본을 측정한 후 측정한 견본이 대상 견본과 맞춰졌는지 확인합니다.

© 2007 SA International

견본을 다시 측정해야 할 경우

- 전체 대상을 다시 측정하려면 **측정** 버튼을 클릭합니다.
- 견본 시트를 다시 측정하려면 견본을 선택하고 **시트 한 개 다시 측정** 버튼을 클릭합니다.
- 견본 스트립을 다시 측정하려면 측정할 스트립의 견본을 선택하고 **스트립 한 개 다시 측정** 버튼을 클릭합니다.
- 단일 견본을 다시 측정하려면 견본을 선택하고 **견본 한 개 다시 측정** 버튼을 클릭합니다.

사용하는 측정 장치 유형에 따라 다시 측정 옵션이 제한될 수 있습니다.

ii. 측정이 완료되고 나면 **확인 인쇄**를 클릭하여 확인 견본을 인쇄하고 회색 균형이 향상되었는지 여부를 확인합니다.

4. 회색 균형이 향상되었으면 **다음**을 클릭합니다.

회색 균형이 향상되지 않았으면 **회색 균형 무시**를 선택하고 **다음**을 클릭합니다.

특성화

특성화는 프린터의 색상 특성을 결정합니다.

1. 측정 장치를 보정합니다.

g) 컴퓨터에 연결된 포트와 측정 장치 유형을 선택합니다.

일부 장치는 컬러 프로파일러를 통한 보정을 지원하지 않을 수 있습니다. 보정 버튼이 비활성화되었을 경우, 컬러 프로파일과 함께 사용하기 전에 함께 제공된 소프트웨어를 사용하여 장치를 보정해야 합니다.

h) 원하는 경우, **설정**을 눌러 어느 한 유형의 장치에 대한 고급 설정을 지정합니다.

조명광 — 장치에 현재 사용되는 광원

관측자 — 관측자 각도

상태 — 색도계에서 현재 사용되는 상태

어느 상태를 사용해야 하는지 확실하지 않을 경우, 상태 A(자동)를 사용하는 것이 좋습니다. 이 상태는 모든 색도계 전반에 걸쳐 균일합니다.

견본 — 자동 측정 장치의 테스트 패턴에 있는 각 견본에서 가져 올 샘플의 수

간격 — 견본 폭의 비율(%)로 표시되는 샘플 간 간격의 정도. 이 필드는 1 개의 샘플만이 지정되었을 경우에는 비활성화됩니다.

지정된 샘플의 대략적인 위치는 아래 사각형에 표시됩니다.

모든 장치에서 모든 설정을 사용할 수 있는 것은 아닙니다.

i) **보정**을 클릭합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- **측정 데이터**를 클릭하여 다른 ICC 프로파일에서 측정 데이터를 가져옵니다.

  현재 ICC 프로파일의 색상 모드와 가져온 측정 데이터가 일치해야 합니다.

- **타회사 ICC**를 클릭하여 타회사 ICC 프로파일을 가져옵니다. 자세한 사항은 타사 컬러 프로파일

© 2007 SA International

작성 프로그램을 사용하여 ICC 프로파일 생성을 참조하십시오.

o 대상을 인쇄한 후 측정하여 특성화 데이터를 가져옵니다.

iii. 대상 설정에서 **스타일**을 선택합니다.

다수의 견본을 선택할 경우 보다 나은 데이터를 산출할 수 있으나 측정에 소요되는 시간이 늘어나게 됩니다. 기본 견본 수를 사용하는 것이 좋습니다.

ECI2002 1485 개 견본을 포함합니다. 이 스타일은 특정화 생성에 사용할 수 있는 가장 많은 데이터를 제공합니다.

IT8.7 928 개 견본을 포함합니다.

TC3.5 432 개 견본을 포함합니다. 이 스타일은 특정화 생성에 사용할 수 있는 가장 적은 데이터를 제공합니다.

iv. **크기**를 선택합니다.

v. **대상 인쇄**를 클릭합니다.

vi. **측정** 버튼을 클릭하여 측정 장치를 통해 견본을 측정합니다.

견본을 측정한 후 측정한 견본이 대상 견본과 맞춰졌는지 확인합니다.

견본을 다시 측정해야 할 경우

- 전체 대상을 다시 측정하려면 **측정** 버튼을 클릭합니다.
- 견본 시트를 다시 측정하려면 견본을 선택하고 **시트 한 개 다시 측정** 버튼을 클릭합니다.
- 견본 스트립을 다시 측정하려면 측정할 스트립의 견본을 선택하고 **스트립 한 개 다시 측정** 버튼을 클릭합니다.
- 단일 견본을 다시 측정하려면 견본을 선택하고 **견본 한 개 다시 측정** 버튼을 클릭합니다.

사용하는 측정 장치 유형에 따라 다시 측정 옵션이 제한될 수 있습니다.

3. **다음**을 클릭합니다.

타사 컬러 프로파일 작성 프로그램을 사용하여 ICC 프로파일 생성

MonacoProfiler 또는 Gretag Macbeth ProfilerMaker 와 같은 타사 프로파일 작성 어플리케이션과 컬러 프로파일러를 모두 사용하여 ICC 프로파일을 생성할 수 있습니다. 컬러 프로파일러는 잉크 한도, 직선화 데이터 및 다중 잉크 한도를 결정하고 네 번째 단계인 ICC 프로파일 작성에 대한 대상을 출력하는 데 사용됩니다. 그런 다음, 타사 소프트웨어를 사용하여 대상을 측정하고 ICC 프로파일을 생성합니다.

일반적인 워크플로는 다음과 같습니다.

1. **컬러 프로파일러**에서 다음을 실행합니다.

j) 잉크 한도를 결정합니다.

k) 출력을 직선화합니다.

l) 컬러 프로파일러를 종료합니다.

© 2007 SA International

2. 타사 어플리케이션에서 컬러 프로파일러 대상을 TIFF 파일로 생성합니다.

3. 사용하는 어플리케이션에서 다음을 수행합니다.

   m) 출력 장치 설정에 대한 **기본 작업 등록 정보**에서

      i. 색상 보정 그룹 상자의 색상 관리 탭에 있는 목록에서 **직선화만 사용**을 선택합니다.

      ii. 이 대상을 적용할 ICC 가 출력 프로파일로 선택되어 있는지 확인합니다.

   n) 컬러 프로파일러 대상의 TIFF 파일을 작업으로 추가합니다.

   o) 대상을 전송합니다.

4. 타사 어플리케이션에서 대상을 측정하고 ICC 프로파일을 생성합니다.

5. 특성화 탭에서 **타회사 ICC** 버튼을 클릭하고 다른 어플리케이션에서 방금 만든 ICC 프로파일을 찾습니다.

   미리보기는 사용할 수 없습니다.

6. **다음**을 클릭합니다.

ICC 생성

1. 다음 매개변수를 조정합니다.

   타회사 프로파일을 사용한 경우 이러한 옵션을 편집할 수 없습니다.

   검정 생성 — 이론상으로 청록색, 진홍색 및 노란색을 함께 혼합하면 검정색이 되어야 합니다. 그러나 실제로 CMY 를 함께 혼합하면 어두운 회색이 나옵니다. 또한, CMY 검정색은 3 가지 잉크 커버리지를 모두 요구하기 때문에 인쇄 용지를 지나치게 적시게 됩니다.

   해결책은 CMY 를 교체하는 순수한 검정색을 추가하는 CMYK 색상 모델을 사용하는 것입니다. CMYK 모델은 용지가 지나치게 젖는 것을 감소시키고 보다 나은 검정색을 생성하며, 다량의 잉크를 필요로 하지 않습니다.

   GCR 설정은 검정색(K)이 CMY 를 교체하는 시점과 범위를 결정합니다. GCR 이 높게 설정될수록 CMY 검정색이 보다 많이 K 검정색으로 교체됩니다.

   사용할 수 있는 옵션은 다음과 같습니다.

   자동 — CMY 검정색이 순수한 검정색으로 바뀝니다.

   UCR — 대부분의 설정은 CMY 를 높은 커버리지 레벨에서 100% 검정색으로 교체하나 낮은 레벨의 커버리지에서는 교체율이 점차 낮아집니다. **GCR 최대 매끄러움** 설정은 가능한 경우에는 언제나 CMY 를 검정색으로 바꿉니다.

   GCR — 보다 높은 GCR 을 사용하여 생성된 사진은 대비와 세부사항을 더 잘 나타내는 경향을 보이나 색상의 질은 약간 떨어지게 됩니다.

   GCR 최대 —

   UCR 매끄러움 —

   GCR 최대 매끄러움 —

© 2007 SA International

검정 시작	검정색(K) 채널이 CMY 를 교체하기 시작하는 회색의 비율(%)을 결정합니다.
검정 너비	검정 너비 값이 낮으면 중립 영역에서만 검정색이 생성됩니다. 값이 높으면 컬러 음영에서도 검정색이 생성됩니다.
전체 잉크	C, M, Y 및 K 의 잉크 한도 값을 합한 값. 각 색상마다 최대 100%의 잉크 한도가 지정될 수 있습니다. 전체 잉크 한도는 최대 300%입니다. 전체 잉크 한도를 증가시키면 인쇄의 대비를 향상시킬 수 있습니다.
프로파일 크기	프로파일에서 LUT(조회 테이블)의 크기. 이 크기는 프로파일과 그 계산 시간의 정확성에 영향을 미칩니다. 프로파일을 사용한 처리 시간에는 영향을 미치지 않습니다.
ICC 버전	현재 표준은 ICC 2.1 이지만, 최신 ICC 4 표준에서는 ICC(International Color Consortium)에서 정의한 새로운 규격이 적용되었습니다. ICC4 정의에 대한 자세한 사항은 www.color.org를 참조하십시오.
형광증백제 보정	밝은 상자에서 보정본을 볼 때 이 옵션을 선택하면 강한 형광증백제가 포함된 용지에 인쇄되는 보정본의 외형을 보정합니다. 보정본 용지가 출력 용지보다 더 밝은 경우 이 옵션을 사용하십시오.

일반적으로 기본값을 사용해도 양호한 결과를 얻을 수 있습니다.

2. **생성**을 클릭합니다.

© 2007 SA International

3. ICC 프로파일 수정 또는 생성 다시 시작

언제든지 ICC 프로파일 생성을 저장할 수 있습니다. ICC 프로파일을 저장하려면 창 하단에 있는 **저장** 버튼을 클릭합니다.

나중에 ICC 프로파일 생성 작업을 계속하려면 컬러 프로파일러를 열고 **ICC 프로파일 수정 또는 다시 시작**을 선택합니다.

기존 ICC 프로파일을 수정하려면 컬러 프로파일러를 열고 **ICC 프로파일 수정 또는 다시 시작**을 선택합니다.

다른 설정에 영향을 주지 않고 프로파일 설정 탭과 ICC 생성 탭의 설정을 변경할 수 있습니다. 다른 탭의 설정을 변경할 경우 프로파일의 일부를 다시 생성해야 할 수도 있습니다.

© 2007 SA International

4. 직선화 테이블 만들기

직선화 테이블에는 색상 보정이 포함되어 있지 않지만, 유연한 그라디언트를 생성하고 잉크 번짐을 방지할 수 있는 충분한 데이터가 포함되어 있습니다.

직선화는 입력 값에 맞게 출력 값이 수정되는 프로세스입니다. 예를 들어, 파일에서는 10% 하늘색 색상이 포함되어 있지만 인쇄 시에는 예상했던 것보다 조금 어두운 25% 하늘색으로 나타날 수 있습니다. 직선화를 수행하면 인쇄 시 10% 하늘색이 인쇄될 파일에 포함된 10% 하늘색과 거의 일치하도록 정확한 출력 값이 결정됩니다.

다음은 직선화 테이블을 작성하는 기본 단계입니다.

1. **프로파일 설정** - ICC 프로파일의 일반 등록 정보를 결정합니다.
2. **잉크 한도** - 잉크의 각 색상에 대한 잉크 한도를 결정합니다.
3. **잉크 분리** - 밝은 잉크와 어두운 잉크에 대한 잉크 분리를 결정합니다.
4. **직선화** - 0~100% 커버리지 범위의 레벨에서 선형 잉크 커버리지를 생성하기 위해 필요한 각 색상의 출력 레벨을 결정합니다.
5. **다중 잉크 한도** - 다양한 잉크 조합에 대한 잉크 한도를 결정합니다.
6. **회색 균형** - 컬러용 중성 회색과 그레이스케일 이미지를 생성하는 데 필요한 각 색상의 출력 레벨을 결정합니다.

© 2007 SA International

5. 기존 **ICC** 프로파일을 사용하여 재 직선화

직선화 테이블에는 색상 보정이 포함되어 있지 않지만, 유연한 그라디언트를 생성하고 잉크 번짐을 방지할 수 있는 충분한 데이터가 포함되어 있습니다.

직선화는 입력 값에 맞게 출력 값이 수정되는 프로세스입니다. 예를 들어, 파일에서는 10% 하늘색 색상이 포함되어 있지만 인쇄 시에는 예상했던 것보다 조금 어두운 25% 하늘색으로 나타날 수 있습니다. 직선화를 수행하면 인쇄 시 10% 하늘색이 인쇄될 파일에 포함된 10% 하늘색과 거의 일치하도록 정확한 출력 값이 결정됩니다.

다음은 재 직선화의 기본 단계입니다.

1. **프로파일 설정** - ICC 프로파일의 일반 등록 정보를 결정합니다.
2. **직선화** - 0~100% 커버리지 범위의 레벨에서 선형 잉크 커버리지를 생성하기 위해 필요한 각 색상의 출력 레벨을 결정합니다.
3. **회색 균형** - 컬러용 중성 회색과 그레이스케일 이미지를 생성하는 데 필요한 각 색상의 출력 레벨을 결정합니다.

© 2007 SA International

이전 미리 설정 변환

소프트웨어를 사용하기 전에 이전 소프트웨어 버전에서 새 출력 프로파일 형식(.icc)으로 .ptf 미리 설정을 변환하는 것이 좋습니다. 이전 미리 설정을 변환하고 나면 각 새로운 출력 프로파일의 이름이 해당하는 이전 미리 설정 파일과 동일한 이름이 되고 .icc 파일 확장명이 지정됩니다.

이전 미리 설정을 변환하고 나면 변환된 출력 프로파일이 ICCProfile 폴더에 장치 설정별로 자동 정렬됩니다.

변환된 미리 설정은 새 위치에 저장되고 이전 미리 설정을 대체하지 않습니다.

이전 미리 설정을 새 형식으로 변환하려면

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 이전 소프트웨어가 컴퓨터에서 더 이상 활성화되지 않는 경우
  a) 새 소프트웨어를 설치한 폴더로 이동하여 **SAi\SAi Production Suite** 를 엽니다.
  b) **Legacy PTF Exporter** 바로 가기를 두 번 클릭합니다.
  c) **어플리케이션 폴더 선택** 버튼을 클릭합니다.
  d) 이전 소프트웨어 폴더로 이동하고 **ICC Profile** 폴더를 선택합니다.
  e) **확인**을 클릭합니다.
  f) 목록에서 미리 설정을 제거하려면 해당 미리 설정을 선택하고 **미리 설정 목록에서 제거** 버튼을 클릭합니다.
  g) **내보내기** 버튼을 클릭하여 이전 미리 설정을 .ptf 파일로 내보냅니다.
  h) 미리 설정을 내보낼 폴더를 선택하고 **확인**을 클릭합니다.
  i) **확인**을 클릭한 다음 **닫기**를 클릭합니다.

- 이전 소프트웨어가 컴퓨터에서 계속 활성화되어 있는 경우
  j) **파일** 메뉴에서 **미리 설정 내보내기**를 선택합니다.
  k) 변환할 미리 설정을 모두 선택하고 **내보내기**를 클릭합니다.
  l) 내보낸 미리 설정을 저장할 폴더를 선택하고 **확인**을 클릭합니다.

1. 새 소프트웨어에서 **컬러 프로파일러**를 엽니다.
   - **설정** 메뉴에서 **컬러 프로파일러**를 선택합니다.
   - 설정 탭 메뉴에서 **컬러 프로파일러**를 선택합니다.
2. 컬러 프로파일러 기본 창에서 **이전 미리 설정 변환** 버튼을 클릭합니다.
3. 변환할 미리 설정을 추가하려면 **미리 설정 추가** 버튼을 클릭합니다.

   미리 설정 변환기에서는 .ptf 파일만 허용합니다.
4. 미리 설정을 내보낸 폴더로 이동합니다.

   여러 장치의 미리 설정을 동시에 변환하려면 **미리 설정 추가** 버튼을 클릭하고 필요한 만큼 여러 폴더로 이동합니다.
5. **변환**을 클릭하여 선택한 미리 설정을 새 형식으로 변환합니다.
6. 변환된 미리 설정의 새 위치가 미리 설정 변환기 창에 표시됩니다.

ICCProfile

.

© 2007 SA International